

CONEXIÓN MANGA
EDITO POSTER
Nº 342
$35.00MX
$3.75USD
SEEU
UNA ENORME DOSIS DE TERNURA
SLEEPLESS DOMAN
LAS PROTECTORAS DE LA NOCHE
POKÉMON GENERATIONS
Google play
App Store
facebook
342
$35.00MX/$3.75USD



DIRECTORIO

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

EDDIE
IZZAKI
NOZOMU RODRÍGUEZ
JUDITH D.
SNIPER SNOW WOLF
MINA MEOW
ZORRO DE SEDA
PAULINA OLVERA
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

CAROLINA LOPÉZ MILLÁN
ANA LILIA REGALADO GARCÍA
DISEÑO GRÁFICO

ANA LILIA REGALADO GARCÍA
J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

JORGE GALLO GARCÍA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

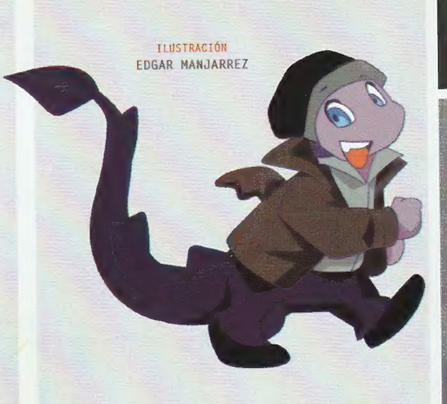
ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ



EDITORIAL

Desde que tengo memoria (y desde que laboro en esta editorial), hemos alabado de sobremanera, la gran capacidad de los mangakas, los cuales, llueva, truene, o estén en medio de un tsunami, nos entregan semana tras semana, impecables páginas llenas de arte e historias entrañables, a pesar de sufrir el inevitable agotamiento, y pasando noches sin dormir, a fin de complacer a sus innumerables lectores.

Claro que estos artistas no siempre trabajan solos, un fiel grupo de asistentes, que pueden ir de un par, a un verdadero escuadrón -dependiendo del proyecto o título-, les ayudan en su interminable labor.

Pero esta "aparente ventaja", desaparece cuando el mangaka en cuestión, decide que un solo manga no es reto para él, tomando la determinación de, no sólo trabajar en varios títulos a la vez, sino que cada uno de ellos, sea un éxito en sí mismo.

Esta situación, si bien, no es tan constante en la mayoría de los mangakas, sí lo es entre los más exitosos, incluso algunos de ellos, hacen uso de seudónimos, a fin de desligar sus anteriores trabajos de sus proyectos experimentales.

Este tema nos pareció de gran interés, por lo que incluimos una nota al respecto en esta edición; esperamos sea de tu agrado.

CONTENIDO



PORTADA

ANIME

REPORTAJES

SECCION BN

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM  CONEXIÓN MANGA OFICIAL  CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 342. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.F. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México.



DIGIMON UNIVERSE APPLI MONSTERS

Por Eddie

Pokémon, Dragon ball y Saint Seiya, animes que forjaron la infancia de muchos lectores y que hasta hoy, siguen siendo adorados por los fans de hueso colorado, a quienes las casas productoras mantienen contentos, revitalizando las franquicias con nuevos estrenos.

Digimon también tuvo su regreso, y no se quiere bajar del tren de la nostalgia; esta vez con una nueva saga, dándole un toque más actual, y es que *Digimon Universe Appli Monsters*, anime que retoma el viejo concepto del Digimundo, se estrenó en octubre del presente año; veamos qué sorpresas nos trajo esta nueva propuesta.

¿DIGIMUNDO O DIGIAPP?

Cada *App* en el mundo es habitada por un Appmon, una criatura artificial nacida en el Digimundo; su función es permitir a los humanos interactuar con los sistemas operativos; pero no todo es alegría en esta mutua interaccion, ya que Leviathan, "El gran jefe", se apodera de la voluntad de los Appmon, gracias a un peligroso virus, lo que provoca que su poder se extienda al mundo de los humanos.

Es aquí donde un nuevo niño elegido, Haru Shinkai, con ayuda de su Appli Drive (el equivalente a los Digivice de la serie original), traerá al mundo real a Gacchimon, un Appmon que funge como App de búsqueda, juntos descubrirán los misterios que hay detrás de la invasión de Leviathan.



UN ESTRENO MULTIMEDIOS

Este anime cuenta con dos mangas; el primero de ellos, dibujado por **Naoki Akamine**, sigue la historia de la serie, mientras que el segundo manga es un spin-off cómico, dibujado por **Katsuki Hirose**, titulado *Appli Monster Appmon Gakuen!!*, el cual es protagonizado por Gatchmon, siendo su labor, el actuar como líder del Comité de Moral, en su academia. Además se tiene planeado el lanzamiento de dos juegos para la *Nintendo 3ds*, uno de manera digital y otro en formato físico.

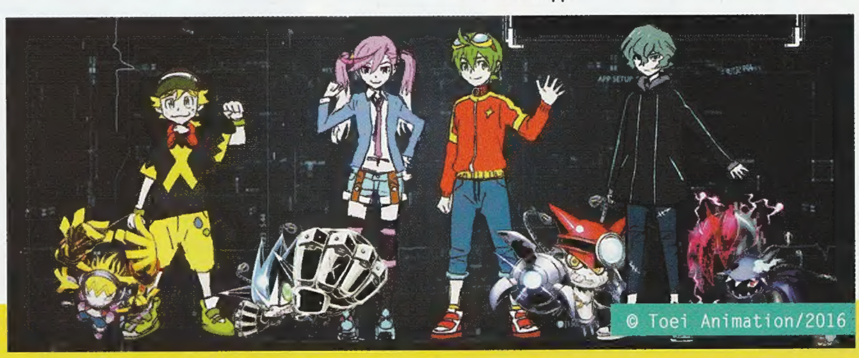
Los diseños de sus nuevos compañeros Digimon, o más bien Appmon (monstruos de aplicaciones), mantienen la esencia de la serie original, así como los protagonistas humanos, que con ayuda de los Appmon, buscarán mantener el orden en este universo lleno Appli Monsters, fuera de control.



Sin duda, el mundo del anime busca adaptarse a los tiempos actuales, sin embargo, la nostalgia de muchos fans noventeros juega en contra de estas nuevas propuestas. Recordemos que en su momento, *Digimon* era una alternativa a los ya populares "monstruos de bolsillo", de *Nintendo*.

Esto gracias a que sus historias eran un poco más profundas (¡mínimo tenían trama!), a diferencia de su contraparte, que seguía una linea argumental interminable; en *Digimon*, los niños elegidos, siempre han tenido un desarrollo más sustancial, el cual se adapta con cada nueva temporada, a diferencia del héroe de Pueblo Paleta (y no, no le estoy echando tierra, ok), pero bueno, para todo hay gustos.

Tal vez estas nuevas historias, no peguen tanto con aquel público de los noventas, e incluso lo vean como algo que se corrompió, pero qué le vamos a hacer, el mundo cambia, y el Digimundo, tarde que temprano, como los niños elegidos, tenía que crecer, o en este caso… volverse una App.



SEEU

UNA ENORME DOSIS DE LINDURA

Por Izzaki

Lo primero que uno piensa al ver las fotos de esta increíble cosplayer, es que sí existen los cosplay perfectos. **SeeU** tiene el talento de traer a la vida a muchos de nuestros personajes favoritos, incluso más adorables de lo que hubiéramos imaginado. Seguro has visto sus fotos, prepárate a conocer más de la cosplayer que con su lindura está conquistando al mundo.

UN POCO SOBRE ELLA

SeeU es originaria de China y tiene sólo 17 años. Su cumpleaños es el 31 de diciembre. Algo que la inspiró para dedicarse al cosplay fue la serie *Guilty Crown*, en especial el personaje de *Inori Yuzuhira*.

Un cosplay que aún no ha hecho pero quiere hacer en el futuro, es Rapunzel, de *Enredados*. Esta cosplayer es, además, gran fan de las redes sociales, donde constantemente publica videos cortos de ella, cantando, modelando o usando filtros tipo Snapchat.

SUS PERSONAJES

Su apariencia infantil y con aire de inocencia, se presta completamente para los personajes que normalmente interpreta, aunque esto no quita que muchas de sus fotos tengan un toque de sensualidad.

Algunos cosplay destacados que ha hecho, son Hinata (*Naruto*), Tatsumaki (*One Punch Man*), Umaru Doma (*Himouto! Umaru-chan*), Hatsune Miku, Krul Tepes (*Owari no Seraph*), entre otros. También podemos verla seguido, con trajes inspirados en la ropa tradicional china.










LA LOCURA DE ZOOTOPIA

Uno de los cosplay más famosos de SeeU es Judy, la conejita policía de *Zootopia*. Y es que esto no fue sólo un cosplay, sino varias series de fotos, recreando escenas de la película, junto con el cosplayer **Xiaoxiaobai**, que interpretó a Nick, el zorro. Las fotos son impresionantes, como si estuviéramos viendo *Zootopia* actuada por personajes reales.

La principal razón por la que SeeU hizo al personaje de Judy, es porque le encanta y quiere compartir ese gusto con los demás, aunque también confiesa que es uno de los más difíciles que ha interpretado.



DE GIRA POR ASIA

Aunque SeeU no ha visitado nuestro país, es muy conocida en Asia, donde seguido se presenta como invitada en convenciones de Singapur, Tailandia, Japón, Corea y Vietman, donde además ha compartido valiosas experiencias con cosplayers extranjeros, pues, a pesar de lo apreciada que es y le nivel que tiene, SeeU aún se impresiona con los cosplay de sus compañeros de otros países.



EN CONCLUSIÓN

La actitud de SeeU con sus fans y compañeros, es tan adorable como su imagen. Esta cosplayer es la definición de kawaii y si aún no la conoces, te enamorarás a primera vista de su talento y lo increíble de sus cosplay. Esperamos de verdad verla pronto en México, y, por mientras, ¡no dejes de visitar sus páginas!







CONTACTO

https://www.facebook.com/seeu001/
https://worldcosplay.net/zh-hans/member/298984

Sleepless Doman

LAS PROTECTORAS DE LA NOCHE

Por Nozomu Rodríguez

¡Oh sí, ha llegado la hora de echarle un ojo a otro proyecto independiente! En esta ocasión revisaremos uno de los webcómics que más expectativa han levantado en la red. Se trata de *Sleepless Domain*, la obra maestra de la profesora de inglés, artista gráfica y coleccionista de muñecos de peluche, Mary Cagle.

Sleepless Domain es el segundo cómic de la señorita Cagle en volverse viral, y el primero en contar con el apoyo de la firma independiente *Hive Works*. Esta extraordinaria historieta también es notable por ser la primera colaboración de la artista con otro dibujante, ya que **Oskar Vega** se encargó de ilustrar los dos primeros capítulos de la saga.



OASIS PARA LA HUMANIDAD

La historia se desarrolla en una ciudad sin nombre, rodeada por una altísima muralla que protege a sus habitantes de la amenaza de los monstruos. Estas temibles criaturas aparecen de cuando en cuando, para llenar de miedo los corazones de las personas, en medio de la madrugada.








Pero no te preocupes demasiado, porque un grupo de valientes jovencitas, llamado "Team Alchemical", se dedica a patrullar la ciudad por las noches y combatir a los monstruos. Con sus poderes mágicos, Tessa, Sylvia, Undine, Gwen y Sally, mantienen a raya a las abominaciones que intentan acabar con el último refugio de la humanidad.

Si esto te suena simple, déjanos decirte que no lo es tanto, pues varios problemas comienzan a surgir entre las chicas mágicas, cuando varias de las integrantes del Team Alchemical, empiezan a cuestionar el liderazgo de Tessa. Y, por si fuera poco, cuando un trágico accidente deja al grupo sin poderes, el conflicto entre ellas llega al punto máximo.

TOTALMENTE RECOMENDABLE

Desde ahorita déjanos decirte que *Sleepless Domain* te va a dejar picado. Aun si no eres muy fan del manga occidental, su historia profunda y su brillante dibujo te atraparán en cuestión de unas cuantas páginas.

Lo feo del asunto es que la autora sólo añade dos páginas por semana al cómic, por lo cual te aseguramos que esperarás con ansias los martes y jueves para disfrutar de más aventuras mágicas.





ENTRE DRONES, NINTENDO, Y OTROS CHUNCHES

LA REVOLUCIÓN DEL ENTRETENIMIENTO DE CONSUMO

Por Judith D.

Éste ha sido un año lleno de... ¡hermosas sorpresas tecnológicas!, que si bien, no nos ponen en un escenario tipo *Back to the Future* (**Robert Zemeckis**-1985), sí han acercado al mercado de consumo, conceptos y tecnologías que hasta hace un par de años, sólo podíamos ver en películas de ciencia ficción (y rogar por no morir antes de tenerlas como una realidad).

¡Ésta es sólo una probadita del futuro... Hoy! (Frase añeja... Todo un clásico).

NINTENDO SWITCH

La mañana del pasado 20 de noviembre, *Nintendo* nos despertó con una inesperada sorpresa, a través de un video promocional, mostraron la que sería su nueva consola y producto insignia de la compañía nipona. No, no era el tan mentado *Nintendo NX*, este es un concepto nuevo que ostenta el nombre de *Nintendo Switch*, y cuya característica principal, se venía rumorado por mucho tiempo, una consola de nueva generación, basada en tarjetas de memoria, *GameCard* (semejantes a las del *PS Vita*), y que no sería, "ni portátil, ni de sobremesa", sino un inteligente híbrido de ambos conceptos.

Enfocado principalmente en la interacción social entre gamers, y que, al igual que en el mando del fallido *Nintendo Wii U*, incorpora una pantalla propia.

Switch cuenta con un peculiar detalle, ya que los controles laterales *Joy-Con L* y *R*, pueden fácilmente desprenderse del cuerpo principal del dispositivo, convirtiéndose en mandos inalámbricos, que dependiendo del modo de juego, pueden usarse de manera individual o compartirse con otro jugador, disfrutando cómodamente de la pantalla tipo Tablet, que incorpora un clip trasero para apoyarla en cualquier superficie, aunque también puede usarse con el nuevo mando *Pro Controler*, al tiempo que apoyándola en el soporte de sobremesa, *Nintendo Switch Dock*, puedes disfrutar



del despliegue gráfico en cualquier pantalla, en la comodidad de tu casa.

El apartado gráfico viene de la mano de *Nvidia* y su tecnología *Tegra*, la misma que añade en sus dispositivos para gamers, *Nvidia Tablet* y *Shield*, aunque con especificaciones muy particulares, a fin de no comprometer el rendimiento del dispositivo, ni la vida útil de la batería en modo portátil. Sin duda una de las sorpresas más esperadas del año, esperemos que ahora sí, los chicos de *Nintendo* den en el clavo, y ofrezcan a los gamer la experiencia de juego que merecen.

A la venta en marzo del 2017, precio por confirmar.







DJI MAVIC PRO

Meses atrás, se comenzó a gestar una nueva tendencia en la industria de los drones, los llamados "cariñosamente" *Selfie Dron*, modelos de tamaño reducido y "bajas prestaciones", que permiten a cualquier neófito del tema, disfrutar de una experiencia automatizada de volar drones, sin preocuparse por controlarlos todo el tiempo, con el mero fin de divertirse compartir fotos y videos en redes sociales, o compartir la experiencia en vivo con amigos vía streaming.

Rápidamente compañías como *Yuneec* (modelo *Breeze*) *Xiaomi* (*Mi Drone*) e incluso *GoPro* (*Karma*) comenzaron a competir en este nicho, pero fue la empresa *DJI*, último contendiente en entrar al ruedo, quien se coronó como indiscutible ganador, al presentar un producto, que rompe la barrera entre los modelos profesionales, y aquellos enfocados al Hobby, el revolucionario *DJI Mavic Pro*.

Un cuadricóptero de pequeñas dimensiones y brazos plegables, que fácilmente cabe en un bolsillo o mochila pequeña, pero esta reducción de tamaño, viene acompañada de grandes especificaciones, un sistema de 5 cámaras y sensores para evitar colisionar con obstáculos en un rango de 15 metros de distancia del dron, que aunado a su sistema JPS, el cual por sí sólo mantiene un contacto con hasta 20 satélites de posicionamiento, impiden que el *Mavic*, tenga un penoso accidente, ubicándolo en la posición exacta y/o ruta que le ordenemos tomar.

Su cámara principal, con capacidad de grabación 4k a 30 FPS, y 1080p a 120 FPS, cuenta con un estabilizador de 3 ejes (el más pequeño de su tipo), evitando cualquier movimiento desagradable en la toma.

Como todo buen *Selfie Dron*, permite tomar fotos de hasta 12 megapixeles en formato raw, perfectamente enfocadas, mientras que sus distintos modos de vuelo, mantienen un seguimiento constante y "casi perfecto, del usuario a lo largo de la toma.

El *Mavic Pro* cuenta con varios "modos de vuelo preestablecidos", entre los que está el favorito de los blogger, el denominado "modo trípode", que mantiene un vuelo inmóvil frente al usuario, limitando su velocidad al mínimo, mientras



se realiza la transmisión de video en vivo, misma que puede ser vía *Facebook Live, YouTube*, u otros servicios semejantes; aunque si lo tuyo son las carreras, puedes seleccionar el "modo sport", y llevar al máximo al Mavic, en competiciones con una velocidad máxima de 64 kilómetros por hora.

A diferencia de otros modelos, el ruido de los motores no es tan perceptible, mejorando así la experiencia, aunado a la tecnología de transmisión *OcuSync*, en conjunto con las gafas *DJI Goggles* (a la venta próximamente), te harán sentir la experiencia de vuelo en primera persona.

El modelo puede ser controlado con una simple Tablet o Smartphone, a través de la App *DJI Go*, o con el control oficial, en este último caso tenemos la ventaja de poder controlar al pequeño dron a una distancia de hasta 7 kilómetros; la autonomía de este divertido dispositivo, puede llegar a los 27 minutos en vuelo, y el costo ronda los 25 mil y 31 mil pesos.

A la venta en México a partir de noviembre, con distribuidores autorizados *DJI*.



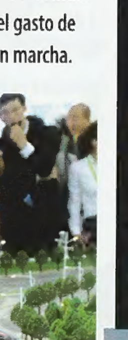


TBE-1 (TRANSIT ELEVATED BUS)

Y para rematar, tenemos un sistema de transporte que nunca pensamos ver en vida, se trata del *TBE-1*, un singular concepto de origen chino, conocido originalmente como *Straddling Bus*, que más parece ser una visión del futuro lejano, que algo viable en una urbe actual.

Desarrollado en un principio por la empresa *Shenzhen Hashi Future Parking Equipment Co. Ltd.* Este autobús presenta una estructura de dos niveles, con la peculiaridad de que el nivel superior es para pasajeros, y el inferior es hueco, permitiendo que el tráfico fluya normalmente, evitando así tener un carril exclusivo que le quite espacio a los automovilistas de las concurridas avenidas chinas, al tiempo que minimiza el gasto de infraestructura necesaria para su puesta en marcha.





Actualmente el proyecto piloto ha comenzado en la ciudad de Qinhuangdao, en la provincia de Hebei, con planes de expansión en los próximos años en las ciudades de Tianjin, Shenyang, Nanyang y Zhoukou. Fuente: *New China*

Ojalá y algún día podamos disfrutar de un transporte tan moderno como éste, en nuestro país, y olvidarnos del espantoso tráfico.

Wiiiiiiiiii...



RECOMENDACIÓN

STARLY GIRLS -EPISODE STARSIA-

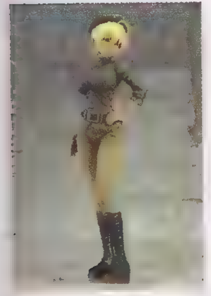
Si toda esta vorágine futurista te resultó agotadora, nada mejor para relájate que perder el tiempo sanamente (si, también eso es sano... de vez en cuando), usando tu *Smartphone* para decidir el destino del universo, al lado de 9 chicas, quienes con el arma más poderosa del universo (y no, no nos referimos a ti), conocida como la *Gravity Gear*, evitarán por todos los medios, que el brillo de las estrellas se apague para siempre.

Disponible para *Adroid* e *iOS*.

FIGURA DEL MES IKUMI MITO

By Sniper Snow Wolf

Conoces *Shokugeki no Souma*? Si eres fan de este anime/ manga *shōnen*, escrito por *Yūto Tsukuda* e ilustrado por *Shun Saeki*, la cual ha sido serializada en *Weekly Shōnen Jump* desde el 26 de noviembre de 2012, te va a encantar la figura que *Max Factory* nos presenta. La verdad es que aunque no seas fan, por ella te convertirás en uno.

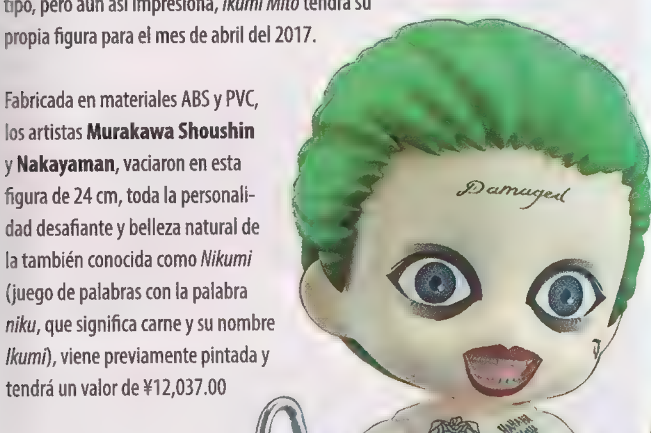




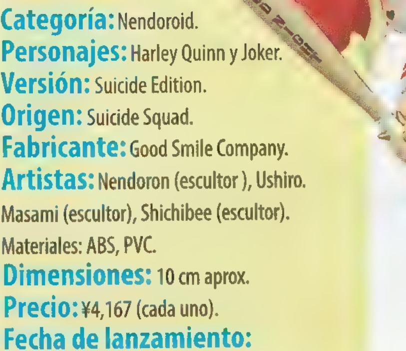

El personaje de este manga, apodada como la "Ama de la carne", es una chica en extremo atractiva y muy agresiva, lo que no es nada raro para una serie *ecchi* de este tipo, pero aún así impresiona, *Ikumi Mito* tendrá su propia figura para el mes de abril del 2017.

Fabricada en materiales ABS y PVC, los artistas **Murakawa Shoushin** y **Nakayaman**, vaciaron en esta figura de 24 cm, toda la personalidad desafiante y belleza natural de la también conocida como *Nikumi* (juego de palabras con la palabra *niku*, que significa carne y su nombre *Ikumi*), viene previamente pintada y tendrá un valor de ¥12,037.00

Más vale que empieces a ahorrar porque esta figura no puede faltar en tu colección.



Si bien, ya creíamos haber visto de todo y por todos lados, sobre *Suicide Squad*, *Good smile company*, no podía quedarse atrás y anunciar la apertura de reservas para los Nendoroid de Joker y Harley Quinn.



Categoría: Nendoroid.
Personajes: Harley Quinn y Joker.
Versión: Suicide Edition.
Origen: Suicide Squad.
Fabricante: Good Smile Company.
Artistas: Nendoron (escultor), Ushiro. Masami (escultor), Shichibee (escultor).
Materiales: ABS, PVC.
Dimensiones: 10 cm aprox.
Precio: ¥4,167 (cada uno).
Fecha de lanzamiento: Febrero 2017.





OZMAFIA!!

LOS CRIMINALES MÁS TIERNOS DEL MUNDO

Por Nozomu Rodríguez

SI ANDAS MUY METIDO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS (Y SABEMOS QUE SÍ), DE SEGURO TE HABRAS DADO CUENTA DE QUE MUCHAS CHICAS ANDAN VUELTAS LOCAS POR ALGO LLAMADO *OZMAFIA!!* PUES BIEN, DÉJANOS CONTARTE QUE EL FUROR POR ESTA FRANQUICIA EN ASCENSO ESTÁ A PUNTO DE CRECER AUN MÁS.

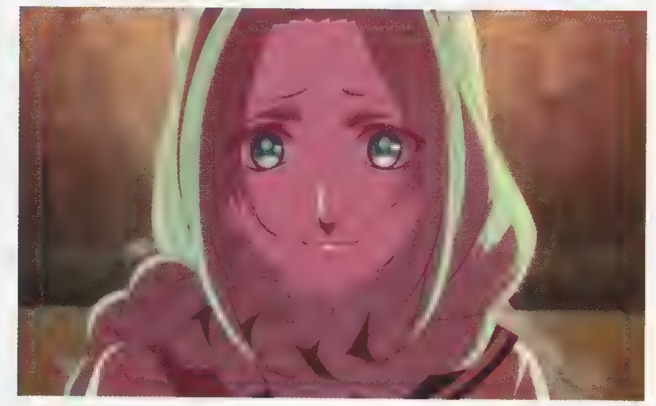


¿Cómo lo sabemos?, bueno, permítenos informarte que el siete de julio se estrenó la primera adaptación animada, de lo que nació como una visual novel para PC. ¡Así es!, las videojugadoras de todo el mundo estaban ansiosas por ver a sus queridos personajes del fantástico universo de *Ozmafia!!*

Por primera vez en la pantalla y ahora podrán hacerlo gracias a esta serie de cortos animados producida por el estudio *Creators in Pack.*

BIENVENIDA A NUESTRO TERRITORIO

Todo comenzó en octubre del 2012, cuando la compañía de software *Poni-Pachet* le encargó a la mangaka **Yurino Tsukigase** que realizara un pequeño manga basado en un jueguito que la empresa lanzaría a mediados del año siguiente.





El manga pronto atrajo la atención de muchos fans por la originalidad de su historia y por su bellísimo dibujo (aunque, creemos firmemente que la guapura de los personajes también ayudó un poquito).

La historia del manga sigue a Fuka, una chica con amnesia que, un mal día, se encuentra a sí misma, perseguida por un tipo de pelo gris con una tremenda espada. Obviamente, este guapo muchacho, llamado Ceasar, no busca tener una charla amistosa sobre el clima, sino que quiere cortarla… ¡¡¡en pedacitos!!! Presumiblemente… ¡¡¡para comérsela!!!

Después de varios metros de persecución, Fuka se encuentra con dos distinguidos caballeros, llamados Kyrie y Caramia, quienes, con toda la amabilidad del mundo y con la ayuda de varias pistolas, logran ahuyentar a Ceasar.

A partir de entonces, Fuka se entera de que el mundo en el que acaba de aterrizar está regido por distintas familias de mafias, cada una con sus reglas y su territorio. De igual manera, nos damos cuenta de que cada uno de los guapos personajes del manga representa a un personaje de la literatura universal. ¡Vaya!... ¡¡¡El crimen nunca fue tan educativo!!!

Así, la familia Oz, compuesta por Caramia y Kirie (que representan, respectivamente, al león cobarde y al espantapájaros en *El mago de Oz*), acoge a la despistada Fuka para protegerla de los demás mafiosos mientras recupera la memoria.

El primer juego de *Ozmafia!!*, salió a la venta en junio de 2013, para PC. La compañía desarrolladora no tenía la menor idea del monstruo que acababa de liberar en el mundo de los videojuegos. Tres años más tarde, este título ha sido transportado a la *PSVita de Sony*, y ha sido traducido al inglés, con un éxito de ventas tremendo.

AHORA SÍ, LA SERIE

Era necesario que supieras todo eso para entender de qué trata exactamente esta adaptación al anime. Verás, en vez de complicarse la vida con una serie larga, los chicos de *Poni-Paget* optaron por realizar una pequeña serie spin-off de 12 capítulos, de cuatro minutos cada uno.

¡Sí!, este anime no sigue la trama original de la saga. Sin embargo, sí retoma varios personajes que han demostrado ser los más populares entre las lectoras y jugadoras. La historia sigue a Scarlet, que representa a la Caperucita Roja (o, mejor dicho, al "Caperucito Rojo"), en la familia Grimm.

Este distraído muchacho es transferido a la Academia Oz para continuar con sus estudios. Y, ¿a que no adivinas quiénes son los maestros? ¡Así es! Caramia y Kyrie son los encargados de que el pequeño Scarlet apruebe todas sus materias.

Otros personajes, como Axel y el mismísimo Ceasar (de quien hablamos hace ratito) aparecen ocasionalmente para complicarle la vida al pobre niño Grimm.

UN CAMBIO TOTAL

Aunque, tanto el manga como la novela visual tienen sus buenos toques de humor, esta serie de cortos se centra, completamente, en ser lo más graciosa y divertida posible, además de que todos los personajes aparecen en estilo chibi, lo cual los vuelve aún más tiernos.

En fin, esperamos que pronto la historia principal de *Ozmafia!!* sea adaptada en una serie larga. Mientras tanto, disfrutemos de las locuras de Scarlet y sus singulares maestros.



FICHA TÉCNICA

Género: Comedia
Idea original: Poni-Pachet, Dramatic Create
Director: Hisayoshi Hirasawa
Diseño de personaje: Sonoka Kuroiwa
Guión: Yuumasu
Estudio: Creators in Pack
Episodios: 12

SEIYUUS:

Scarlet: Mitsuhiro Ichiki
Ceasar: Takuya Kirimoto
Caramia: Tarusuke Shingaki
Kyrie: Okitsu Kazuyuki
Axel: Atsushi Kakehashi

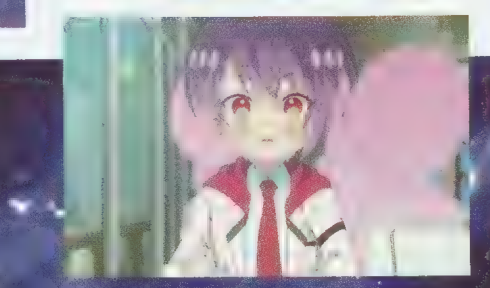














AMANCHU! Sirenas Inseparables

Por Mina Meow

Si no pudiste salir de la ciudad en las vacaciones, aquí te tenemos un muy buen premio de consolación. Se trata de una divertida y mojada aventura llamada *Amanchu!*, la cual se estrenó en la pantalla de *AT-X*, en Japón, el pasado ocho de julio.

Amanchu! marca el regreso a las pantallas de una historia, inspiración de la gran **Kozue Amano**, pues la adaptación de su genial manga, *ARIA*, conquistó los corazones de los amantes del anime, entre los años de 2005 y 2008.

Curiosamente, Amano comenzó a trabajar en el manga de *Amanchu!* apenas unas cuantas semanas después de haber terminado de publicar *ARIA*, es decir, esta entretenida historia lleva ya más de ocho años en el gusto de los lectores.

Pero bueno, basta ya de calentamiento... ¡Vamos a sumergirnos en el maravilloso mundo de *Amanchu!*!

ES QUE... ¡¡¡ES MI PRIMER DÍA!!!...

A todos nos ha pasado, que llegamos a un lugar totalmente nuevo, donde todo es desconocido y nadie nos habla, ¿a poco no? Bueno, ésta es la aterradora situación a la que se enfrenta la bella Ooki Futaba, una chica de 15 años que acaba de mudarse desde la ruidosa ciudad de Tokio a una pequeña isla al sur de Japón.

La pobrecita Ooki no sólo tiene que lidiar con el mega trauma de ser la chica nueva en el pueblo, sino que sus amigas de su escuela anterior no se acuerdan de ella, y ni siquiera se dignan a mandarle un mísero mensaje al cel.

Despues de pasar varios días sin hablar con nadie, y mientras recorre el pequeño pueblo en su motoneta, la linda Ooki se encuentra con una peculiar ancianita a la orilla del mar. Se trata de Kino Kohinata (el primer personaje mayor de la seiyuu eternamente joven, **Kikuko Inoue**), quien, al ver a nuestra amiga tan triste le pide que aparte la mirada de su celular y voltee a ver la belleza natural que la rodea.



Su encuentro con la singular abuelita pone a Ooki a pensar y hace que decida cambiar su actitud hacia su nueva vida junto al mar. Sin embargo, en cuanto llega el primer día de clases, la bella chica vuelve a sufrir de ansiedad al ver a sus nuevos compañeros en la escuela. Pero no te preocupes, porque todo esta a punto de cambiar para Ooki, ya que cierta chica de pelo verde y extraña sonrisa se va a convertir en su mejor amiga.

AMISTAD BAJO EL AGUA

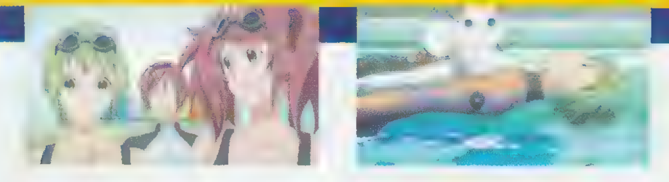
La peculiar muchachita de la que te hablamos es Hikari Kohinata (no, no es coincidencia, es la nieta de doña Kino). Es una chica activa, sociable, un poquito rara y, sobre todo, muy curiosa.

Hikari vive con su abuelita en una pintoresca casa, y juntas atienden un negocio de renta de equipo de buceo a la orilla del mar. Ahí, nuestra energética amiga trabaja como instructora de buzos principiantes mientras que su abuela prepara ricos platillos para los clientes que salen hambrientos del mar.

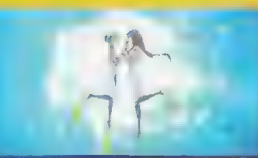
Para Hikari, el mar lo es todo y pasa las tardes, fines de semana y vacaciones explorando las profundidades. No hace falta decir que Hikari es toda una experta en cuanto a buceo se refiere y nunca duda en presumir sus conocimientos sobre este deporte extremo.

A pesar de ser la chica más amigable del mundo, Hikari no tiene muchos amigos que digamos, por lo cual Ooki se vuelve la persona más importante para ella, casi inmediatamente.

Estas dos amigas son lo que podríamos llamar "una pareja dispareja". Hikari hace todo sin pensarlo un solo segundo, siempre está sonriendo y todo a su alrededor la sorprende; mientras que Ooki no se atreve a probar cosas nuevas por miedo al "qué dirán", todo el tiempo está triste o asustada y lo único que le importa es volver a saber de sus amigas de Tokio.









¡A EXPLORAR LAS PROFUNDIDADES!

A pesar de que a Ooki no le interesa mucho hacer nuevos amigos, Hikari no duda en convertirla en su cómplice favorita y, apenas en el segundo día de escuela, la arrastra hacia la aventura, pero hasta después de que las clases terminen.

Las dos chicas, aprovechando que no hay nadie, se escabullen en el salón del club de buceo de la escuela y toman prestado un par de trajes de neopreno, sin permiso. Después de ponérselos, las dos alegres comadres se ponen a chapotear en la alberca, y hacen oficial su amistad en medio del agua. ¡Qué ternura!



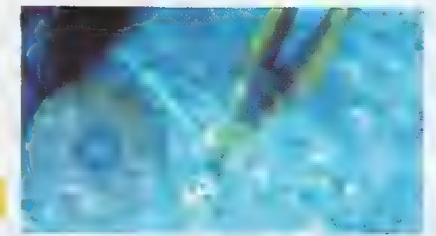
Afortunadamente, su pequeño robo no tiene consecuencias negativas, pues la instructora del club de buceo, la guapa profesora Katori, no parece estar demasiado enojada. Por el contrario, invita a las chicas a unirse al club para explorar juntas el fondo de la piscina escolar.

Claro está que Ooki todavía tiene un poquito de miedo de sumergirse en el agua. Sin embargo, su nueva mejor amiga está dispuesta a hacer de todo con tal de que se olvide del temor y se anime a ser su compañera de aventuras submarinas.

ESTO APENAS COMIENZA

Ooki pronto está lista para adentrarse en el mar con su amiga Hikari, algo que nunca se hubiera imaginado. Algunos días después, a esta parejita se unen los hermanos Ai y Makoto Ninomiya, quienes están dispuestos a aprender todo acerca del buceo en mar abierto.

A partir de entonces, el club de buceo de la secundaria se convierte en una auténtica familia para todos sus integrantes. ¿A poco no se te antoja echarte un clavadito?



CALIDAD ANTE TODO

Muchas personas se sorprendieron de que el estudio *J.C. Staff*, apostara todas sus canicas, tratando de convertir a *Amanchu!* en "su gallo" para este verano. Sin embargo, el producto final es, simplemente… ¡espectacular!

Jun'ichi Satou, quien llevó a *ARIA* a lo más alto de las listas de popularidad hace ya mas de 10 años, está de vuelta para dirigir esta nueva serie. El trabajo de *J.C. Staff* en el rubro de la animación es genial (por decir lo menos), los paisajes son brillantes, las secuencias en 3D son impresionantes (especialmente las tomas abiertas del mar), y el diseño de personajes es casi perfecto.

La actuación de voz tampoco se queda atrás, pues **Eri Suzuki** y **Ai Kayano**, tienen una química muy especial, hasta parece que se conocen de toda la vida. Está de mas mencionar que la presencia de Kikuko Inoue en el papel de la abuelita Kino, le da un toque muy especial a la serie.

Cabe resaltar que *Amanchu!* también es una serie muy informativa, pues el equipo de guionismo consultó a buzos de verdad, para incluir datos veraces y tips muy útiles, dentro del show.

Así que, si te quedaste con las ganas de visitar la playa en estas vacaciones, Hikari, Ooki y compañía te invitan a disfrutar de una aventura llena de sol, arena y mucha agua salada en los mares del sur de Japón. ¿Qué dices?, ¿las acompañas?



FICHA TÉCNICA

Género: [illegible]
Idea original: [illegible]
Director: Jun'ichi Satou, Ken'ichi Sakai
Diseño de personaje: Youko Itou
Guión: Deko Akao
Estudio: J.C. Staff
Episodios: 13

SEIYUUS:

Hikari: Eri Suzuki
Ooki: Ai Kayano
Profesora Katori: Shizuka Itou
Kino: Kikuko Inoue
Ai: Saori Oonishi
Makoto: [illegible]

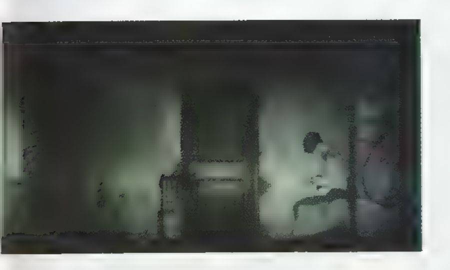
91 DAYS
SED DE VENGANZA

Por Nozomu Rodríguez

UNA NUEVA SERIE HA TOMADO POR ASALTO LA ESCENA DEL ANIME. SE TRATA DE ***91 DAYS***, UN DRAMA HISTÓRICO QUE SE HA GANADO EL RESPETO DE LOS FANS CON UNA TRAMA PROFUNDA Y DESGARRADORA. ESTE SHOW SE ESTRENÓ EL PASADO 9 DE JULIO POR LAS PANTALLAS DE LA CADENA **TBS**, Y DE INMEDIATO SE GANÓ UN SINNÚMERO DE CRÍTICAS POSITIVAS, A PESAR DE NO CONTAR CON GRANDES NOMBRES EN EL EQUIPO DE PRODUCCIÓN Y DE HABER SIDO ANIMADO POR EL PRÁCTICAMENTE DESCONOCIDO ESTUDIO ***SHUKA.***







91 Days es el resultado del trabajo de un grupo de jóvenes creadores (como el director, **Hiro Kaburagi**, y el guionista, **Taku Kishimoto**) interesados en crear un anime de la más alta calidad. Y, no es por presumir, pero todo parece indicar que lo han logrado. Así que, ¡vamos a descubrirlo!

CUESTIÓN DE NEGOCIOS

La de 1920 fue una década dura para los Estados Unidos. Con todo eso de la Gran Depresión y la prohibición del alcohol, nuestro vecino del norte pasó por uno de los capítulos más amargos de su historia.

91 Days se ubica, precisamente, en esa etapa tan terrible. Angelo Lagusa solía ser un niño feliz como cualquier otro. Su familia no tenía preocupaciones económicas en medio de un periodo de miseria. Solía tener buenos amigos y una vida muy prometedora por delante.

Pero todo cambió el día de su décimo segundo cumpleaños. Era una noche de abril, especialmente fría, el pequeño Angelo esperaba a su padre en casa para partir su pastel y apagar las velitas. En su casa estaban él, su madre, su hermanito Luce y su mejor amigo, Corteo.



Se hacía tarde y su padre tardaba más de lo habitual. Corteo decidió irse a su casa en el centro de la ciudad de Lawless y una intensa nevada sorprendió a todos, en plena primavera. Cuando Angelo y Luce por fin vieron los faros del coche de su papá, acercándose a la casa, corrieron a esconderse a un armario para sorprenderlo en cuanto cruzara la puerta. Sin embargo, los problemas habían seguido a casa al buen señor Lagusa.

Unos fuertes golpes en la puerta rompieron el silencio. Se trataba de un tal Vincent Vanetti, quien debía tratar unos asuntos urgentes con el padre de nuestro protagonista. Tres hombres armados entraron al hogar de los Lagusa. Una vez adentro, los pistoleros le informaron al pobre hombre, que su jefe, el líder de la mafia en la ciudad, había sido asesinado, por lo que necesitaban que entregue los libros de cuentas del cártel.

Así es, el señor Lagusa era el contador de una organización criminal. Al negarse a entregar esos registros, los maleantes abrieron fuego en contra de él y su esposa. El pequeño Luce, al intentar salvar a su madre, también resultó muerto.
Angelo resultó ileso del ataque gracias a que nunca salió de su escondite y, sin otro lugar a donde ir, se refugió en la casa de su amigo Corteo, de donde huyó al salir el sol. La ciudad de Lawless no volvió a saber de él.

VENGANZA DESDE ADENTRO

Han pasado siete años. Ángelo ahora se hace llamar Avilio Bruno y vive en un cuartucho, en un pueblito sin nombre. Nuestro héroe se dedica a robar carteras para sobrevivir; ya ha perdido toda la esperanza en la vida.
Sin embargo, cuando una carta anónima le llega con los nombres de los sicarios que masacraron a su familia, la ira de Angelo (perdón, Avilio), revive; ¡¡¡este hombre está listo para volver a Lawless y cobrar venganza!!!

Corteo no ha perdido el tiempo y ha resultado ser todo un genio para la química, habilidad que usa para fabricar el mejor licor casero de toda la ciudad. Su idea es vender su alcohol en algún bar y así pagarse la universidad. Sin embargo, el recién llegado –Angelo–, tiene mejores planes.

Él ve al licor como una oportunidad para vengarse de los Vanetti, pues esta familia de criminales ha sufrido mucho desde que los Orco han tomado el control del tráfico ilegal de alcohol. Así, si los dos amigos logran proveer a los Vanetti de buen whisky, entonces será más fácil infiltrarse y destruirlos, desde adentro.

NO CONFÍES EN NADIE

Los dos amigos llevan su producto a vender a una iglesia… ¡¡¡convertida en bar!!!, en el centro de la ciudad.
Lo que no se imaginan es que alguien, -específicamente Nero Vanetti (el heredero del poderoso clan)-, ya se encuentra ahí para tratar de vender un cargamento que su banda robó de manos de los Orco.

Como era de esperarse, un matón de la banda rival, llamado Fango, llega inmediatamente para reclamar lo que es suyo, por lo que se desata una balacera. Sin pensarlo, Angelo le salva la vida a Nero, lo que le asegura un lugar muy valioso en la organización de los Vanetti.

Poco a poco, nuestro personaje se va ganando la confianza de los asesinos de su familia; va tramando en su mente… ¡la mayor venganza que jamás se haya visto! Como sabrás, una vez dentro de la mafia, es imposible salir sin mancharse las manos. Por lo cual no es de sorprenderse que muy pronto los Vanetti le encarguen a nuestro héroe que cometa un crimen. Sin embargo, Angelo está dispuesto a todo, con tal de poder destruir a la banda de maleantes que le arruinó la vida siete años atrás.
La pregunta aquí no es si lo logrará, sino… ¿qué tan divertido será verlo?

HUELE A CLÁSICO

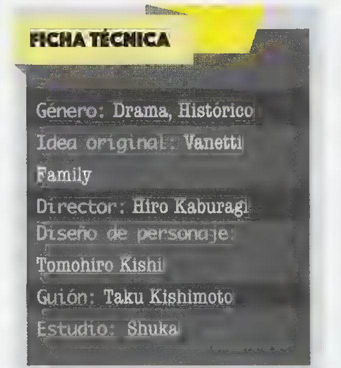
Si alguna vez te preguntaste cómo se vería *El Padrino* en una versión animada, *91 Days* es la respuesta. Esta serie capta toda la esencia de las películas clásicas de mafiosos, y la mezcla con toda la acción de las cintas de gánsteres, además de que le da ese toque único, que sólo la animación japonesa sabe ponerle a las historias.
No es una sorpresa que, tras unas pocas semanas de su estreno, *91 Days* haya logrado captar la atención de un público que normalmente no ve anime. Pero no creas que por eso, deja de ser entretenida. ¡Por el contrario!, te podemos asegurar que la comunidad friki hablará de ella por varios años.

Lo mejor de la serie es su historia. A cada momento podemos sentir la tristeza, la impotencia y el rencor de Angelo hacia los asesinos de su familia. Los personajes son profundos y es fácil identificarse con ellos (aun sabiendo que son malhechores de lo peor), y los secretos aguardan tras cada esquina.

Claro que la animación no se queda atrás y los chicos del joven estudio *Shuka* pueden sentirse muy orgullosos de su trabajo, pues hasta el más mínimo detalle está dibujado con todo el cuidado del mundo.

La acción y el suspenso están presentes todo el tiempo y, aunque sí hay litros y litros de sangre en la pantalla, *91 Days* no nos muestra una violencia grotesca o exagerada.

Así que, no vayas a pensar ni por un momento en perdértela, porque *91 Days* va que vuela a convertirse en todo un clásico.



FICHA TÉCNICA

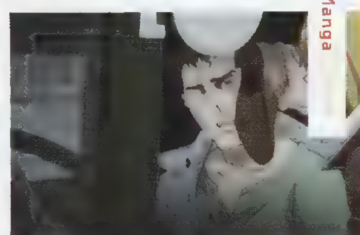
Género: Drama, Histórico
Idea original: Vanetti Family
Director: Hiro Kaburagi
Diseño de personaje: Tomohiro Kishi
Guión: Taku Kishimoto
Estudio: Shuka



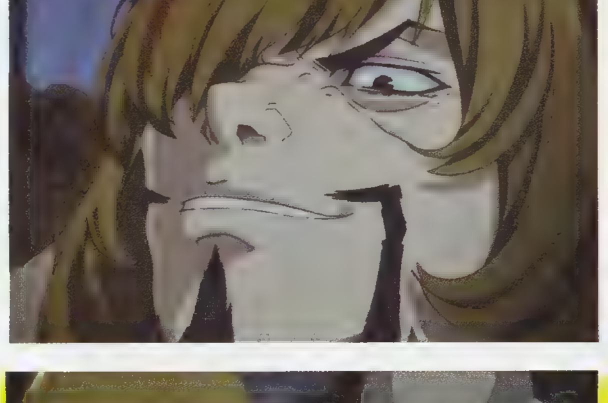


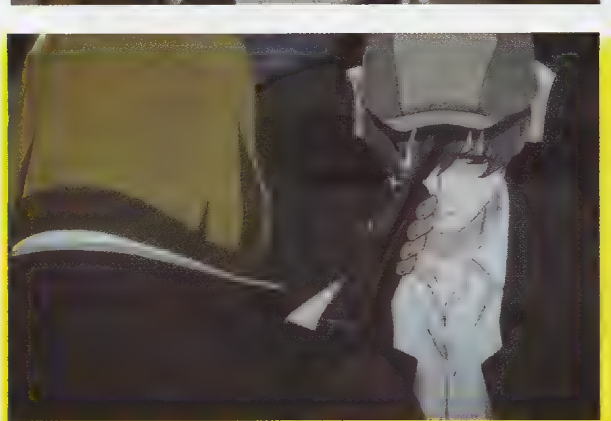


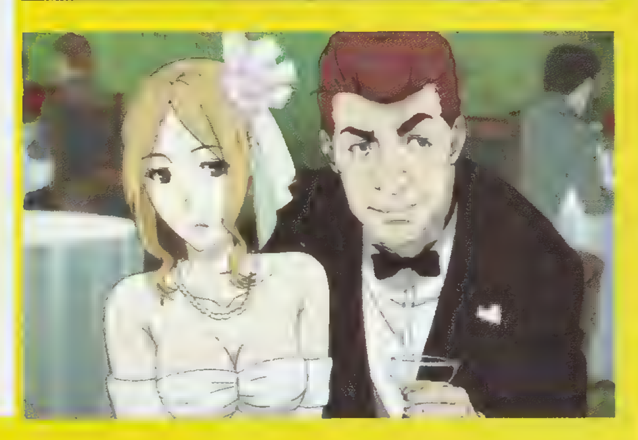


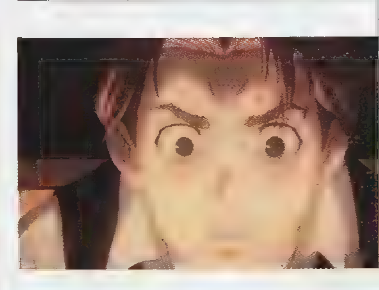




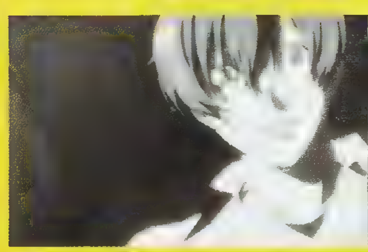
















NEJIMAKI SEIREI SENKI: TENKYOU NO ALDERAMIN



MADHOUSE, ESTÁ APOSTANDO POR UNA DE LAS HISTORIAS MÁS PEDIDAS DE LOS ÚLTIMOS AÑOS. SE TRATA DE ***NEJIMAKI SEIREI SENKI: TENKYOU NO ALDERAMIN*** (CONOCIDA EN OCCIDENTE COMO ***ALDERAMIN ON THE SKY***), UNA SERIE ANIMADA, DIRIGIDA POR EL EXPERIMENTADO **TETSUO ICHINOMURA**. ESTE SHOW ESTÁ BASADO EN LA SERIE DE NOVELAS LIGERAS DEL MISMO NOMBRE, ESCRITAS POR **BOKUTO UNO**, E ILUSTRADAS POR LOS TALENTOSOS ARTISTAS, **SANBASOU** (DEL PRIMER AL QUINTO VOLUMEN) Y **RYUUTETSU** (DEL SEXTO EN ADELANTE.

Por Nozomu Rodríguez

Estas emocionantes novelas llevan ya cuatro años entre las más leídas de Japon, y reúnen un total de 10 volúmenes que se siguen vendiendo como pan caliente. Ya entenderas por qué los fans se alborotaron tanto cuando se enteraron, en marzo de este año, que una serie animada basada en ellas, estaba cocinándose en el horno del estudio *Madhouse*.

Y, bueno, ¿por qué no vemos si cumple con todo lo que promete?



HUÉRFANO DE LA GUERRA

La historia se desarrolla en los años más difíciles de una guerra entre el antiguamente poderoso Imperio de Katjvarna (no nos preguntes cómo se pronuncia), y el Ejército Revolucionario de la República de Kioka. A pesar de que las fuerzas republicanas han conquistado una buena parte del territorio del Imperio, el emperador se niega a rendirse y se empeña en hacerle creer al pueblo que las milicias de Katjvarna lleva la delantera.

En este país de fantasía, todos los adolescentes (sin importar si son hombres o mujeres), deben cumplir con el servicio militar y, de hecho, gran parte de su formación escolar se centra en el aprendizaje de técnicas de guerra. Ahí, cada uno de los habitantes cuenta con un pequeño espíritu aliado, una criatura de unos 15 centímetros de estatura, con poderes sobre elementos como el fuego, el agua, la luz o el hielo.

Aquí conocemos a Ikta Solork, un muchacho de 18 años, que dice ser huérfano. Lo cierto es que es el hijo de un importante general del Ejército Imperial, que fue fusilado por desobedecer las órdenes del propio emperador, y de una mujer que todo el mundo tacha de traidora. Con este pasado, podemos entender por qué Ikta, prefiere decir que no conoció a sus papás antes que aceptar que viene de una familia incómoda para la corona.

El buen Ikta es un muchacho despreocupado y medio flojo, que prefiere la vida tranquila al ruido de las armas. A pesar de esto, nuestro héroe posee una inteligencia táctica que cualquier general envidiaría. Su objetivo en la vida es encontrar un empleo simple, en el que no deba esforzarse mucho.

Sin embargo, para lograr su sueño, primero debe graduarse de la academia militar, por lo que se embarca junto con su mejor amiga, Yatorishino Igsem, hacia la capital, para presentar su examen de graduación de alto rango.

Yatori (como prefiere ser llamada) es una mujer inteligente, fuerte y muy valiente. Es la heredera de la familia Igsem, una casta de guerreros al servicio del imperio, y busca honrar su apellido aportando su valor al ejército.

A bordo del barco que ha de llevarlos a su destino, Yatori e Ikta conocen a quienes se convertirán en sus compañeros de lucha a lo largo de la historia. La primera en llegar al camarote es Haroma, una mujer atractiva, amable y maternal, quien busca unirse al ejército como médico para sostener a su muy numerosa familia.

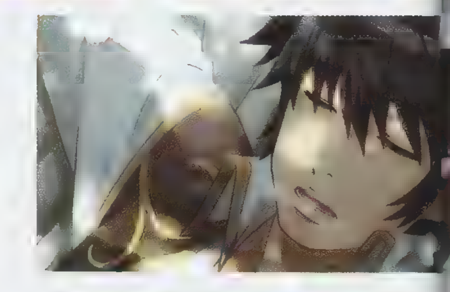
Luego llega Torway, el más pequeño de la noble familia Remeon, quien quiere transformarse en el mejor de los francotiradores del reino. Más tarde conocemos a Matthew, un regordete muchacho que sólo busca poner el nombre de la familia Tetdrich, muy en alto.

HÉROE POR ACCIDENTE

Justo cuando todos comenzaban a llevarse bien, una terrible tormenta amenaza con hundir el barco. Por ello, todos los pasajeros son evacuados en botes salvavidas. De repente, una pequeña niña rubia cae por la borda hacia el mar embravecido, la tragedia parece inevitable.

Impulsivo como es, Ikta se lanza al agua para rescatar a la pequeña y logra sacarla con vida de una situación muy peligrosa. Nuestros amigos logran dirigir el bote salvavidas hacia una isla aparentemente desierta, donde se refugian en una cueva, no muy lejos de la playa.

Ahí, todos se dan cuenta de que la niña es… ¡ni más ni menos!, que Chamille Katjvanmaninik, la princesa heredera del Imperio de Katjvarna. Pero ésa no es la única sorpresa que les aguarda a los jóvenes héroes, ya que, a menos de un kilómetro de la cueva, se alza el muro que marca la frontera entre el Imperio y la República. ¡Así es!, estos náufragos se encuentran varados detrás de las líneas enemigas.



Tras varias maniobras perfectamente planeadas por Ikta, y mejor ejecutadas por sus compañeros, estos jóvenes soldados son capaces de volver a su país natal. A pesar de que la operación cobra las vidas de tres enemigos que ni la debían ni la temían.

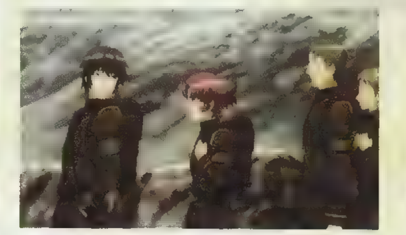


FICHA TÉCNICA

Género: [illegible]
[illegible]
Director: [illegible]
Diseño de personajes: Kunio Katsuki
Guión: [illegible]
Estudio: Madhouse
Episodios: 13

EL DESTINO LLAMA

Cuando nuestros héroes llegan a la capital, el emperador en persona los recibe en la sala del trono para recompensarlos por haber salvado a su hijita de la muerte en más de una ocasión. El premio consiste en algo muy especial, pues los cinco muchachos, que no tuvieron la oportunidad de presentar su examen, son nombrados caballeros reales por el monarca.



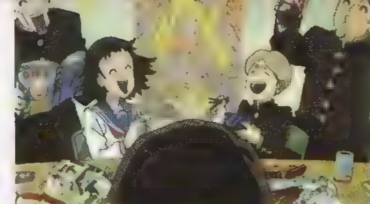
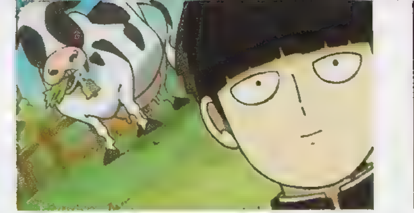


Esto significa que Ikta, Yatori, Haroma, Torway y Matthew, recibirán un título nobiliario, acompañado de un ascenso de grado y una estancia gratis en la Real Academia Militar. ¡Diablos!, precisamente lo que no quería Ikta era convertirse en un soldado, pero ahora, el deber lo llama.
Así inician las aventuras de estos héroes en la Academia, donde deberán superar duras pruebas para lograr sus sueños, mientras que el Imperio continúa perdiendo una guerra que nunca debió haber ocurrido.

¡ESPECTACULAR!

¡Guau!, de verdad que, en esta ocasión, Madhouse se lució a lo grande. los personajes, el guión, la trama, la música, la actuación de voz y la animación. No hay nada de lo que podamos quejarnos.




MOB PSYCHO 100

¿A QUIÉN VAS A LLAMAR?

Por Mina Meow

EL 12 DE JULIO PASADO LLEGÓ A LAS PANTALLAS JAPONESAS *MOB PSYCHO 100*, LA ADAPTACIÓN AL ANIME DEL WEBCOMIC DEL NUEVO REY DEL MANGA, **ONE** (AUTOR DE *ONE-PUNCH MAN*, ¿TE SUENA?). LAS REACCIONES NO SE HAN HECHO ESPERAR Y TODO EL MUNDO YA ESTÁ HABLANDO DE ESTA SERIE. ASÍ QUE... ¡¡¡QUÉ ESPERAMOS!!!



[illegible heading]

[illegible] apodan "Mob", posee habilidades psíquicas bastante desarrolladas.

A sus apenas 14 años, Mob trabaja en una agencia de exorcismos fundada por el charlatán más famoso de Japón, un tal Arataka Reigen, quien cobra sumas millonarias por deshacerse de los malos espíritus de la gente, a pesar de que es Shigeo el que en realidad hace todo el trabajo.

Lo curioso es que Mob, a pesar de ser el ser humano más poderoso de la Tierra (psíquicamente hablando), sufre porque no tiene amigos y todos lo ven como un perdedor. Por eso, nuestro debilucho amigo decide unirse a un club de fisicoculturistas para volverse fuerte físicamente y así atraer el amor de su querida Tsubomi.

Mob se caracteriza por siempre guardar sus emociones. Se traga el rencor, la tristeza y hasta la alegría. Por eso, cuando algo hace que se enoje de verdad, este chaparrito personaje es capaz de desencadenar un poder nunca antes visto. Créenos, no es bonito cuando eso pasa.

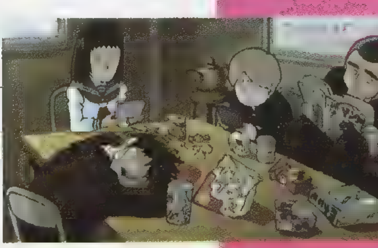
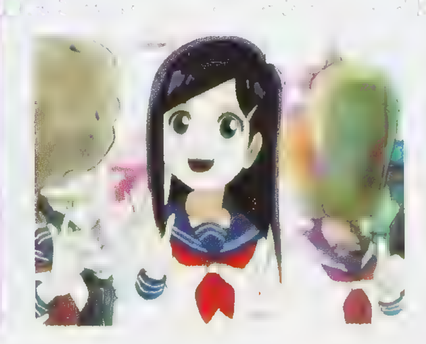
¡OTRO GRAN GOLPE!

Si estás familiarizado con el tipo de humor que maneja *One-Punch Man*, de seguro le agarrarás rápido la onda a *Mob Psycho 100*, pues, en ambas series, los chistes ácidos y un poco bobos están a la orden del día.

Este show apunta para volverse otro gran hit del mangaka ONE, esta vez de la mano del estudio *Bones*, el cual realizó un estupendo trabajo con la adaptación.

Así que, si estás dispuesto a reírte a carcajadas de cosas que normalmente no dan risa y a llevarte uno que otro susto, *Mob Psycho 100* es la serie indicada para ti. Además, pronto todos estarán hablando de ella. ¿De verdad te la vas a perder?




NOBUHIRO WATSUKI

EL SAMURÁI DEL MANGA

Por Zorro de Seda

Nobuhiro Watsuki es el hombre detrás de un clásico tan imperdible como entrañable, *Rurouni Kenshin*. Watsuki siempre fue un amante del manga y del anime, aunque su primer contacto fue gracias a su hermano, ambos dibujaron, pero Nobuhiro se entregó a esta bella profesión.

DOS GRANDES AMORES CREARON EL CLÁSICO

Cuando era joven, Watsuki tenía dos grandes aficiones: el kendo y el dibujo. Practicó el deporte por mucho tiempo, pero nunca obtuvo los resultados que él esperaba.

Con el tiempo la frustración fue más grande, le hizo ver que no era para el deporte y dejó de practicarlo, pero no lo abandonó, fusionó ambas pasiones: siguió dibujando y creó mangas basándose en su conocimiento del kendo.

Se dio cuenta que lo suyo era manga, al ganar el *Shueisha Hope Step Award*, por su obra *Podmark*, cuando aún era un estudiante. Gracias a su talento, logra trabajar como asistente de uno de sus grandes ídolos: **Takeshi Obata** en el manga *Mashin Bōken Tan Lamp-Lamp* y *Chikara Mito Densetsu*.

En 1992, publica su primer manga, *Sengoku No Mikazuki*, y da inicio a su estilo único. Un año más tarde, lanza un pequeño manga de 23 páginas, llamado *Meiji Kenkaku Romantan*, que relata la historia de un samurái

sin amo, llamado Kenshin Himura, sería el preludio de su obra cumbre: *Rurouni Kenshin*, que vendría un año después, con 255 capítulos y cuatro de relatos alternativos (*Kenshin Kaden, Yahiko no Sakabatō, Rurouni Kenshin Cinema-ban*, y *Controlling Flame -Rurouni Kenshin: Hidden Chapter*).

Sus principales motivaciones para escribir e ilustrar *Rurouni Kenshin*, fueron su amor por el kendo y su interés por el Japón medieval, en especial por los peinados y la moda de los samuráis de aquellos tiempos. Gracias a este interés histórico, Watsuki comenzó a documentarse e inspirarse en figuras históricas.
La fama que le dio su obra ya clásica, lo llevó a ser mentor de otros grandes mangakas: **Hiroyuki Takei**, quien creara *Shaman King*, **Eiichiro Oda**, la mente detrás de *One Piece*, **Shinya Suzuki**, creador de *Kichiku no Kikuchi-kun*, entre otros.

Aunque la historia de *Hitokiri Battōsai* ha sido la más representativa de sus obras, ha publicado otros cuatro mangas, entre ellos *Enbāmingu - The Another Tale of Frankenstein*, una adaptación muy interesante del clásico de **Mary Shelley**, pero con las "participaciones estelares" de *Sherlock Holmes* y *Jack The Ripper.* Consta de 58 capítulos y dos one-shot.
Otra curiosidad es que estuvo asistido de la escritora **Kaoru Kurosaki**, su esposa. También ha contribuido en el diseño de los videojuegos *Shinsengumi Gunraw Den, Samurai Shodown V*, y del anime *Endride* (al lado de **Kazushi Hagiwara**), además de prestar su voz para Buhiro Watsukino, en un episodio de *Buso Renkin*.



DETRÁS DEL ARTISTA, UNA GRAN PERSONA

Nobuhiro Watsuki, es una persona común cuando no está creando: es fanático (y tiene mucha influencia) de los cómics, sobre todo los de Marvel. Sus súperheroes favoritos son los *X-Men*, pues le encanta la acción y las peleas, además del concepto y el diseño de los personajes.

Disfruta de ver anime, sus favoritos son *Neon Genesis Evangelion* y *Kodomo no Omocha*, leer manga, su preferido es *Black Jack* de **Osamu Tezuka**, y jugar videojuegos, *Samurai Spirits* y *Tekken* serían sus predilectos.

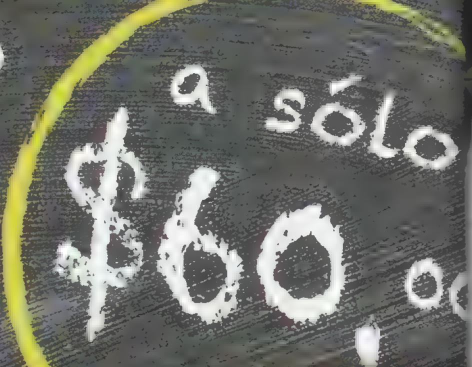
Es un gran admirador de los doujinshis, le gusta conocer los trabajos que los fanáticos hacen, basándose en sus obras, y los alienta que sigan escribiendo.
Nobuhiro Watsuki es un ejemplo de que se pueden tener más de una pasión en la vida, juntarlas y crear cosas verdaderamente maravillosas, lo único que se necesita es seguir adelante, con mucho esfuerzo y disciplina.

AUNQUE LA HISTORIA DE *HITOKIRI BATTŌSAI* HA SIDO LA MÁS REPRESENTATIVA DE SUS OBRAS, HA PUBLICADO OTROS CUATRO MANGAS, ENTRE ELLOS *ENBĀMINGU - THE ANOTHER TALE OF FRANKENSTEIN*, UNA ADAPTACIÓN MUY INTERESANTE DEL CLÁSICO DE **MARY SHELLEY**





DEJA QUE **CONEXIÓN MANGA**
TE ACOMPAÑE CADA DÍA DEL AÑO



REVISTA CALENDARIO
CONEXIÓN MANGA 2017

BÚSCALO EN SANBORNS
Y EN TU PUESTO DE
REVISTAS FAVORITO




MANGA
© NINTENDO/POKEMON
POKéMON™
GENERATIONS


ANIMAGA



FANSERVICE PARA ELLAS

POR QUE LAS OTAKUS, TAMBIÉN TIENEN DERECHO

Por Lobo

SI BIEN, EN EL ANIME SIEMPRE HA PREDOMINADO EL FANSERVICE PARA LOS HOMBRES, LO CIERTO ES QUE EL PÚBLICO FEMENINO TAMBIÉN HA RECIBIDO SU BUENA DOSIS DE ANIMES Y MANGAS CON IMÁGENES BISHONEN (CHICOS GUAPOS), LOS CUALES, CON EL PASO DEL TIEMPO, HAN IDO MOSTRANDO CADA VEZ MÁS DE SU ANATOMÍA, -COMO EN EL ANIME ***FREE!***- EN DIVERSAS ESCENAS, PARA DISFRUTE DE LAS CHICAS OTAKUS.

Sin embargo, ciertamente el fanservice para el público femenino difiere en muchos aspectos del enfocado al masculino, el cual, por lo general, está lleno de escenas gratuitas de chicas en poca ropa o de plano desnudas, en tramas desarrolladas en baños públicos o aguas termales y con exageradas tomas de "acercamiento" al cuerpo de las anime-girls, como las que solemos ver en ***To Love-Ru.***

Por el contrario, el fanservice para chicas, aunque también trata de atraer al público femenino con montones de chicos guapos, procura enfocarse, primariamente, en una trama más desarrollada en donde impera el romance o las relaciones humanas.

Por lo mismo en esta ocasión revisaremos cómo ha sido la evolución del fanservice enfocado en el público femenino y las características que lo distinguen del fanservice para los hombres.

¿CON QUE SEA GUAPO, BASTA?

Como ya comentamos, desde sus inicios tanto el manga como el anime, siempre han tenido escenas fanservice con hermosas mujeres, principalmente en tramas shonen, para atraer a un público conformado por hombres jóvenes.

Por el contrario, el manga shojo, creado primordialmente por y para chicas, en sus inicios se preocupaba más por mostrar relaciones románticas en donde el personaje femenino buscaba ser feliz con el "hombre de sus sueños", el cual, era por lo general, un chico guapo, educado, fuerte y valiente, es decir, todas las características que –supuestamente- una mujer debía buscar en un hombre, como por ejemplo "el encantador" Príncipe Franz de ***La Princesa Caballero.***

Por lo mismo el "fanservice" en los animes y mangas shojo sólo se limitaba a presentar a chicos guapos, con ocasionales acercamientos a sus rostros, para resaltar su "hermosura" bishonen", la cual, a veces era tan exagerada que más que chicos guapos, parecía que veíamos a una hermosa chica con ropas masculinas.



En los mangas shojo de los 50´s y 60´s, el romance "meloso" era el tema principal, y la estética "hermosamente perfecta" de sus protagonistas –tanto masculinos como femeninos- ya era algo que se daba por sentado, por lo mismo, eran muy pocas lectoras que daban interés a ver "un poquito más" de los chicos bishonen de este tipo de mangas, pues con que fueran guapos y gallardos ya era más que suficiente "fanservice" para que ellas dejaran volar su imaginación y soñar con estos chicos "irrealmente perfectos", una tendencia que continuaría hasta los años 70´s con galanes al estilo de Anthony y Terry, de ***Candy Candy.***

Sin embargo, también sería en esta década cuando algunas mangakas shojo comenzarían a "experimentar" con tramas un poco más audaces, irónicamente, usando muchas veces, como base principal, el detalle de dibujar a chicos extremadamente guapos.

EL GRUPO DEL 24

A estas mangakas, que revolucionarían el manga shojo por sus temas más dinámicos y llenos de conflictos humanos, se les conocería como el ***Grupo del 24,*** llamadas así por haber nacido en el año 24 (1949), del Periodo Showa.

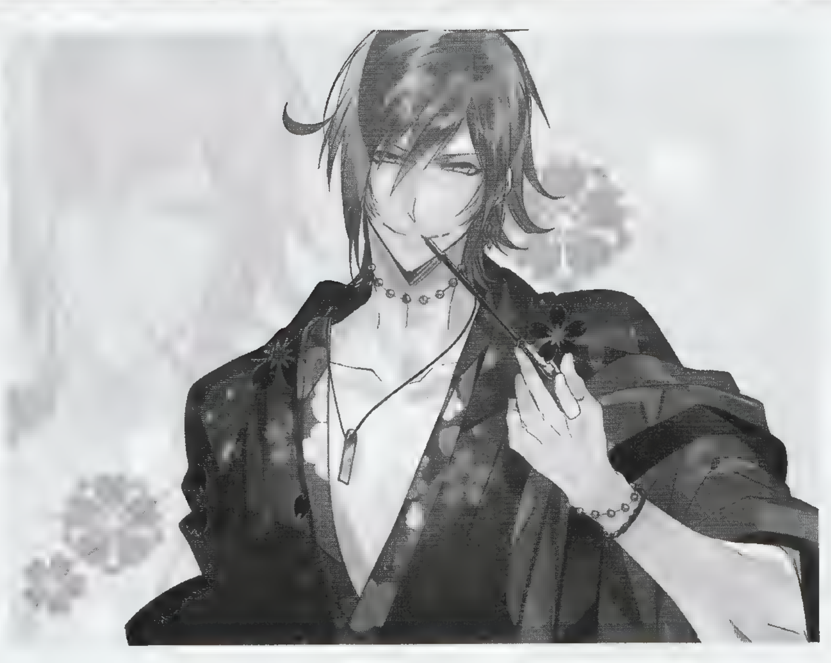
Estas mangakas shojo decidieron explorar terrenos como la ciencia ficción, el terror y otros géneros, y aunque el romance era la base de muchos de sus mangas, decidieron demostrarlo en sus "diversas facetas", al grado de que a estas mangakas se les atribuye la creación del "shonen-ai" (romance entre chicos), que posteriormente daría pie al género yaoi.

Si bien estas mangakas en verdad revolucionaron el género shojo, con sus ideas modernas y más inteligentes –a diferencia de la mayoría de los mangas shonen, en donde predomina la acción y la violencia-, hay que recordar que hablamos de los años 70´s, por lo que estas mangakas debieron "restringirse" un poco en sus tramas, sobre todo las que involucraban el shonen-ai, el cual manejaban con inteligencia y creatividad y, aunque había escenas farservice, estas eran tratadas con buen gusto y nunca sobre pasando las restricciones morales de esa época.

Así pues tenemos por ejemplo ***Ellos eran Once*** (***They were eleven- 1975***), inteligente manga de ciencia ficción, sobre un grupo del mismo número de jóvenes cadetes espaciales –en su mayoría bishonen, que llegan a tener algunas escenas de desnudos- y que deben aprender a trabajar en equipo en una nave espacial. Esta historia de la mangaka ***Moto Hagio***, se centra en dos cadetes, Tada y Frol, los cuales terminarán enamorándose conforme se desarrolla la trama, aunque, como ya se dijo, debido a las restricciones de la época, Frol, quien empieza como un "atractivo bishonen" terminará convirtiéndose en una "linda bishojo", al enamorarse de su "galan" Tada, esto debido a que Frol pertenece a una raza alienígena, la cual cambia de sexo dependiendo de la situación.

Aun así, la mangaka Hagio demostró con esta historia que se pueden mostrar escenas amorosas –y con fanservice- entre personajes "hermosos", de forma estéticamente elegante, eso sí, siempre y cuando uno de los personajes tuviera rasgos extremadamente "femeninos" o, en el mejor de los casos, que fuera una chica disfrazada de chico y que por su apariencia atrajera tanto a hombres como a mujeres por igual, una idea que llevaría a su máxima expresión la mangaka ***Riyoko Ikeda*** con su máxima obra ***La Rosa de Versalles***.





Ambientada en la Francia Revolucionaria del siglo XVIII, esta es una magnifica trama sobre esa conflictiva época, teniendo como protagonista a Lady Oscar, una hermosa adolescente y magnifica espadachín que, debido a la terquedad de su padre por querer tener un hijo, se ve obligada a vestir como un soldado de la revolución, -de hecho es capitán de la Guardia Imperial-, lo cual le causa, por su belleza, muchos conflictos, ya sea entre las chicas que la acosan, por ser un "guapo caballero", o con los otros miembros de la guardia real a los cuales debe ocultar su secreto, y sobre todo, con su amigo, el guapo André, quien siempre ha estado enamorado de Oscar.

Aunque para el público femenino de los 70´s, quedaba claro desde el principio que Oscar era chica, lo cierto es que las escenas románticas –y con algo de sexy fanservice- entre ella y André, establecerían muchas de las bases de lo que debían ser las parejas shonen-ai, con personajes de apariencia hermosa, pero que también tenían su lado tierno y romántico, algo que se acentuaría con la serie animada de **Lady Oscar** y que se convertiría en una de las favoritas no sólo del público femenino, sino del masculino.

Los mangas shojo y shonen-ai, creados por las mangakas del ***Grupo del 24***, sentarían muchas de las reglas de lo que debían ser, de ahora en adelante, los personajes bishonen, los cuales no debían ser superficialmente guapos y perfectos, sino también llenos de conflictos internos y que, por supuesto, fueran físicamente atractivos para que el público femenino pudiera disfrutar de esos breves momentos donde el héroe bishonen se despojaba de la camisa, o decidía tomar un baño, en las "ocasionales" escenas de fanservice masculino, que solía haber en los animes de esa época. Sin embargo, a mediados de los 80´s, la nueva generación de mangakas shojo, que habían crecido viendo los mangas y animes creados por mangakas como Moto Hagio y Riyoko Ikeda, estaban listas para dar el siguiente salto en cuanto a cómo debían ser presentados los personajes bishonen, pues decidieron que si las editoriales y los estudios de anime no les iban a dar el "fanservice bishonen" que ellas querían ver, entonces ellas mismas lo crearían, pero de esto hablaremos en la próxima entrega.

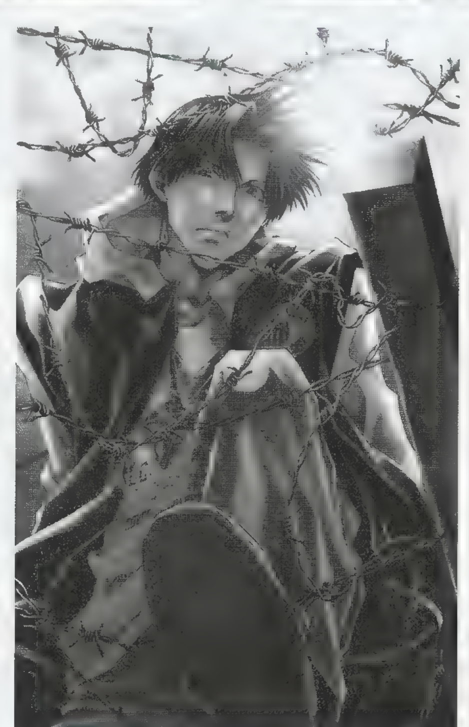
¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!














MANGA
TO LOVE-RU
© Kentaro Yabuki

EL DIFÍCIL CAMINO DEL SAMURÁI

LA LUZ Y LA SOMBRA DEL BUSHIDO



LA MAYORÍA DE LAS PERSONAS TIENEN UNA VISIÓN IDEALIZADA SOBRE "EL BUSHIDO", EL CÓDIGO ÉTICO QUE DEBÍAN SEGUIR LOS SAMURÁI Y, QUE DE FALLAR A SUS REGLAS, SÓLO PODÍAN PAGAR ESTA DESHONRA CON LA MUERTE, COMETIENDO SEPPUKU.

Sin embargo, más que vivir y morir por el Bushido, lo cierto es que este código en realidad eran una serie de reglas y leyes que le servían al antiguo guerrero nipón para aprender no a morir, sino a vivir al máximo, dando lo mejor de sí, por su país, su familia y su Emperador.

Aun así, el Bushido, como cualquier serie de reglas y normas creadas por los hombres, tenía sus pros y sus contras, los cuales veremos a continuación.

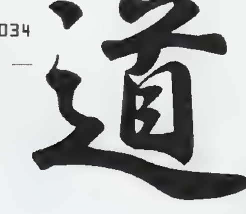


VIVIR AL MÁXIMO Y MORIR CON HONOR



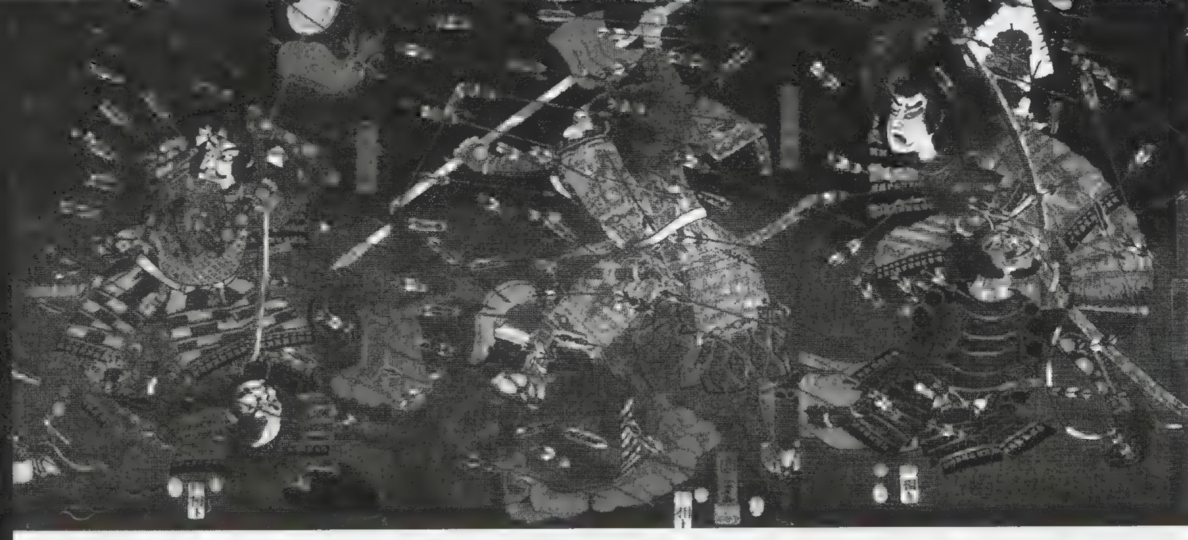
El Bushido o Camino del Guerrero, surgiría durante el Periodo Heian (794 a 1185), conformado por una serie de reglas de ética, honor y justicia que debían seguir los samurái y que se irían refinando y modificando con el paso de los siglos.

Este Código Samurái tomaba sus bases en religiones, y lineas del pensamiento como el confusionismo, en el cual se veneraba a los antepasados y a la divinidad, representada por el Emperador, también del budismo, del cual, el samurái aprendía la aceptación de la muerte como algo natural y así, aprender a sacar el mayor provecho de su vida, y, finalmente, del shintoísmo, de donde el samurái aprendía a vivir en armonía y en paz con todo su entorno.



La justicia, el coraje, el respeto y la honestidad eran valores que se le inculcaban al samurái a través del Bushido, para así cumplir mejor su misión de lealtad para con su Daimyo (Señor Feudal) y su Emperador, por los cuales estaban dispuestos incluso a morir. Sin embargo, justo también es decir que cada Clan Samurái interpretaba el Bushido a su propia conveniencia, sobre todo en tiempos de guerra, en donde cada clan guerrero sentía que ellos eran los justos y que los clanes enemigos eran los que actuaban mal al oponérseles.

Con la llegada del Periodo Edo (1603 a 1868) se iniciaría una era de paz, en la cual, muchos samurái comenzaron a vivir de forma menos apegada al estricto código Bushido –algunos incluso se volverían deshonestos o mercenarios ronin-, por lo que en 1716 el samurái **Yamamoto Tsunetomo**, decidiría escribir el ***Hagakure*** (***A la sombra de las hojas***) primer libro oficial en donde se enumeraban las reglas del Bushido, para evitar que estas se olvidaran o corrompieran.



Sin embargo, con la Restauración Meiji en 1868 comenzaría el fin de los samurái, más no así de su Código Bushido, cuyas reglas serian incorporadas a esta nueva era de apertura y expansión japonesa,

LUCHAR Y MORIR POR EL IMPERIO

Así pues, en las primeras décadas del siglo XX, **Sadao Araki**, general del Ejército del Imperio Japonés y además ministro de Educación, fue uno de los principales promotores de implantar las reglas del Bushido, pero no sólo en el ejército, sino en el sistema de educación japonés, para así hacer del pueblo nipón, personas dispuestas a dar todo, al grado del sacrificio personal, para gloria del Imperio Japonés.

Iniciada la Segunda Guerra Mundial, las reglas del Bushido incluso serian llevadas al extremo, al enseñarles a los soldados y oficiales del Ejercito Nipón, que no había mayor honor que luchar hasta la muerte por su Emperador, igual que lo hicieran los antiguos samurái por su Señor Feudal; incluso era preferible suicidarse antes de sufrir la deshonra de ser capturados por el enemigo.

Con este tipo de ideología, no es de extrañar que al final de la Segunda Gran Guerra, surgieran grupos de asalto, "Banzai", con ataques suicidas contra el enemigo, o que el vicealmirante **Takijiro Onishi**, se le ocurriera la creación de los pilotos Kamikaze, quienes, literalmente, se convertían en "proyectiles humanos", lanzando sus aviones contra las embarcaciones enemigas.

Uno de los aspectos más negativos de esta nueva interpretación del Bushido, fue que, como se consideraba la mayor deshonra el ser capturado por el enemigo, cuando el ejército nipón capturaba enemigos de las Fuerzas Aliadas, inmediatamente consideraba a los prisioneros como personas indignas de compasión o respeto, al haber perdido el honor, por lo que esto derivó en tratos injustos y hasta brutales, en varios campos de prisioneros del ejército japonés.

LA RUTA LUMINOSA DEL BUSHIDO

Por suerte, al finalizar la Segunda Guerra Mundial, con la rendición de Japón, este país decidió dar un mejor uso a las leyes y reglas del Bushido, esta vez no a favor de la guerra, sino de la reconstrucción y resurgimiento de un país que prácticamente había quedado en ruinas por el conflicto armado.



武士道

"LA JUSTICIA, EL CORAJE, EL RESPETO Y LA HONESTIDAD ERAN VALORES QUE SE LE INCULCABAN AL SAMURÁI A TRAVÉS DEL BUSHIDO, PARA ASÍ CUMPLIR MEJOR SU MISIÓN DE LEALTAD PARA CON SU DAIMYO (SEÑOR FEUDAL) Y SU EMPERADOR, POR LOS CUALES ESTABAN DISPUESTOS INCLUSO A MORIR"

Así pues las mayores virtudes enseñadas por el Bushido, y que hicieron de los samurái personas honorables y que buscaban sacar el mayor provecho de sus vidas, fueron aplicadas a la sociedad nipona posterior a la guerra.

Virtudes del Bushido que aprendieron los antiguos samurái, tales como la honradez, el esforzarse al máximo, el trabajo en equipo, la lealtad entre compañeros y el vivir plenamente, dando lo mejor de sí mismo, ahora eran aplicadas en las grandes y pequeñas empresas japonesas, en las escuelas primarias, secundarias y universidades e incluso en las diversas escuelas de artes marciales y disciplinas deportivas, todo con el objetivo de hacer renacer a Japón de las cenizas, algo que se lograría en pocas décadas, pasando de un país casi en la ruina económica a una potencia mundial del siglo XX.

Con esto queda demostrado que las reglas y leyes hechas por los hombres –tales como las del Bushido- pueden ser usadas de forma incorrecta o destructiva o de forma correcta y creativa, logrando que incluso un país, como Japón, volviera a ponerse en pie.





武士道

INICIADA LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, LAS REGLAS DEL BUSHIDO INCLUSO SERÍAN LLEVADAS AL EXTREMO, AL ENSEÑARLES A LOS SOLDADOS Y OFICIALES DEL EJÉRCITO NIPÓN, QUE NO HABÍA MAYOR HONOR QUE LUCHAR HASTA LA MUERTE POR SU EMPERADOR.


CONEXIÓN MANGA
MONDAI-JI-TACHI
© RIO NANAMOMO

ABUKUMA-DO

LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS, EN FUKUSHIMA

Por: Angel Princess

CON TANTOS ATRACTIVOS ARQUITECTÓNICOS EN JAPÓN, COMO TEMPLOS, CASTILLOS, SANTUARIOS E INCLUSO LOS INCREÍBLES RASCACIELOS, EN TOKIO, A MUCHOS TURISTAS SE LES OLVIDA QUE ESTE PAÍS TAMBIÉN OFRECE HERMOSAS MARAVILLAS NATURALES, COMO BOSQUES, CASCADAS O EL MONTE FUJI.

Y una de las maravillas naturales generalmente más ignoradas por los turistas, por estar literalmente bajo tierra, son las cuevas japonesas, que en su interior ocultan un increíble mundo de caprichosas formaciones rocosas, de entre las cuales, las de la ***Cueva Abukuma*** o "Abukuma-do", son, sin lugar a dudas, una de las más hermosas de Japón.

UNA MARAVILLA OCULTA MILLONES DE AÑOS

Abukuma-do se encuentra al noreste de la Ciudad de Tamura, en la región montañosa de la Prefectura de Fukushima.

Si bien, las formaciones rocosas de esta cueva, (creadas por estalactitas y estalagmitas, en piedra caliza), tardaron aproximadamente 80 millones de años para forjarse, no sería sino hasta el 15 de agosto de 1969, que la cueva sería descubierta, recibiendo en un principio el nombre de ***Kamayama Shonyu-do.***

El primero de junio de 1973, la cueva seria rebautizada como "Abukuma-do", y desde entonces se convertiría en uno de los mayores atractivos turísticos de la zona, principalmente por ser considerada la única cueva con formaciones de piedra caliza en Japón, además de que Abukuma-do, posee la mayor variedad de estalactitas en la región de Asia.

Esta aseveración se puede confirmar al observar la gran cantidad de raras y grotescas, pero a la vez fascinantes formaciones rocosas de esta cueva, que han sido bautizadas de acuerdo a las figuras a las que se asemejan y cuyos nombres están en letreros al lado de cada roca. Por ejemplo, apenas entrando a la cueva, tenemos la "Torre de los Monstruos", la cual debe su nombre a las grotescas caras que se ven en esta formación rocosa.

También están "El Árbol de Navidad" y la "Escarcha Plateada", las cuales, son de las formaciones más populares en el recorrido de la cueva y de hecho se dice que la estalagmita, de dos metros de altura que forma al "Árbol de Navidad", es considerada la más alta de Asia.

Los turistas además pueden disfrutar del Palacio Takine, la sala rocosa más grande la cueva, tan grande que incluso en ella se suelen llevar a cabo conciertos a principios de enero. Algo que añade atractivo para los visitantes de Abukuma-do es que se colocaron reflectores con luces multicolores en cada formación rocosa



que al iluminarlas resaltan su belleza natural, de una forma "casi espectral".

La mejor muestra de ello es la iluminación especial que se puede disfrutar en el llamado ***Tsuki no Sekai*** ("El Mundo Lunar") la cual es un espectáculo de luces que cambian de posición cada pocos segundos, ofreciendo diversas "visiones" de esta zona de la cueva.

UN MUNDO SUBTERRANEO

Una de las cosas más increíbles de Abukuma-do es que a pesar de que los turistas pueden disfrutar de una gran variedad de formaciones rocosas, estas apenas y son una "pequeña" parte de la cueva, que tiene una longitud de aproximadamente 3 mil 300 metros, de los cuales los visitantes sólo pueden hacer un recorrido de 600 metros, al pagar su entrada de 1,200 yenes, pudiendo recorrer unos 120 metros extras, -en el recorrido de "exploración aventurera"-, si pagan un cargo adicional de unos 200 yenes.

Se les recomienda a los visitantes traer calzado propio para caminar en el terreno algo resbaladizo y empinado de la cueva, además de que es recomendable traer ropa abrigada, pues, al tener la cueva una temperatura constante de 15 grados centígrados, esta se vuelve algo fría, aun verano, contradictoriamente, el interior de Abukuma-do, es un sitio "cálido" en invierno, debido a que la temperatura de la cueva nunca varía

CÓMO LLEGAR

Desde la Estación Kanmata, de la Línea JR Ban-etsu, se puede tomar un taxi que en 15 minutos deja a los turistas en la cueva, por un pago de 1,400 yenes, aunque también se puede llegar por auto, tomando la autopista Ban-etsu, llegando a un estacionamiento gratuito con espacio para 700 autos.

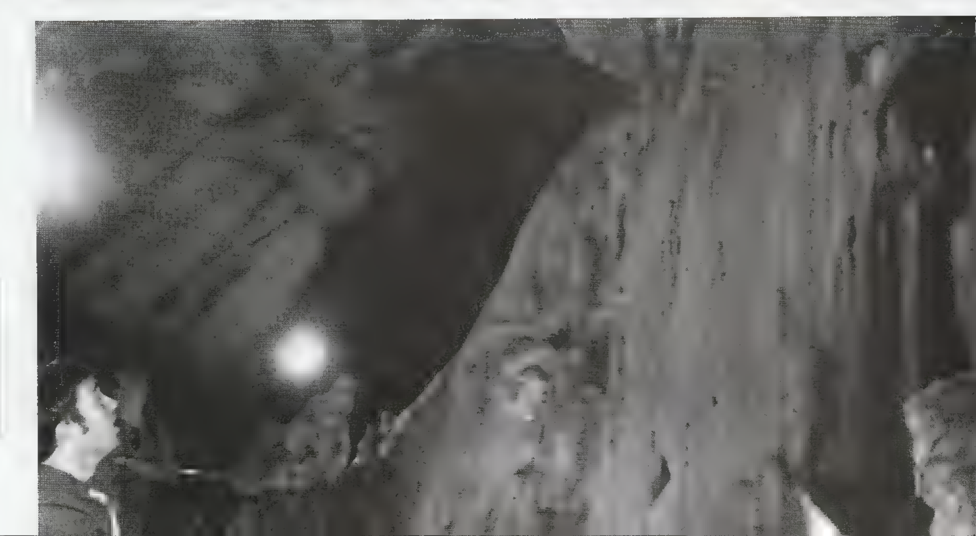
Los horarios de entrada varían, pues de marzo a noviembre es de 8:30 am a las 17:00 horas y de diciembre a febrero de 8:30 de la mañana a las 16:30 de la tarde.

MUCHO MÁS QUE VER QUE SÓLO ROCAS

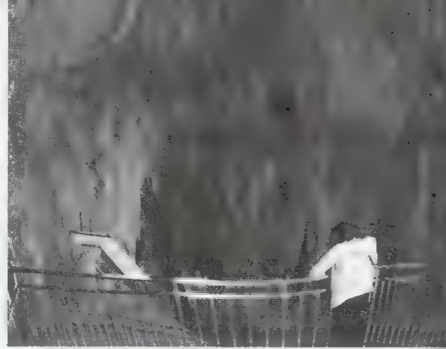
Además de Abukuma-do los visitantes también pueden disfrutar de un jardín de estilo japonés, el cual se ve en su mayor esplendor entre junio y julio. Cerca de la cueva se encuentra la Casa de Descanso Kamayama, además de un restaurante y una tienda de recuerdos, y entre los más populares souvenirs que suelen llevarse los visitantes, se encuentran el agua de manantial embotellada y el Vino Abukuma.

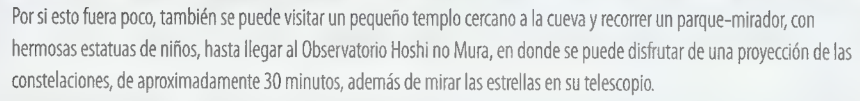




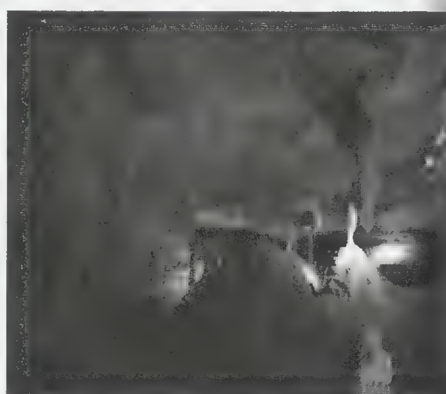






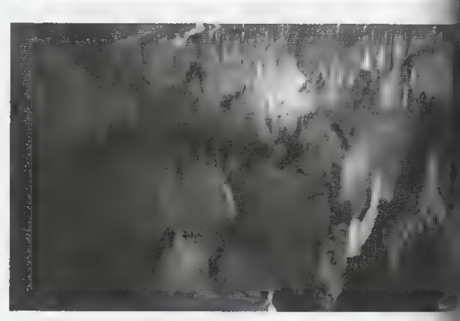


Por si esto fuera poco, también se puede visitar un pequeño templo cercano a la cueva y recorrer un parque-mirador, con hermosas estatuas de niños, hasta llegar al Observatorio Hoshi no Mura, en donde se puede disfrutar de una proyección de las constelaciones, de aproximadamente 30 minutos, además de mirar las estrellas en su telescopio.



UN SITIO TURÍSTICO EN RECUPERACIÓN

Después de el gran terremoto y tsunami que sufriera Japón en marzo del 2011, y que provocaron el accidente en la Central Nuclear en la región de Fukushima, ha sido muy difícil recuperar la confianza en esta zona, como sitio turístico.



Debido a esto, se ha intentado dar mayor proyección y publicidad a lugares turísticos de la Prefectura de Fukushima, tales como la Cueva Abukuma y sus maravillosas formaciones rocosas, tan espectaculares y únicas que incluso Abukuma-do, sería nombrado el 7 de febrero de 1971 como ***Patrimonio Natural de la Ciudad de Tamura***.






CONEXIÓN
MANGA
HAIFURI © ANIPLEX/PRODUCTION IMS

MANGAKAS MALABARISTAS

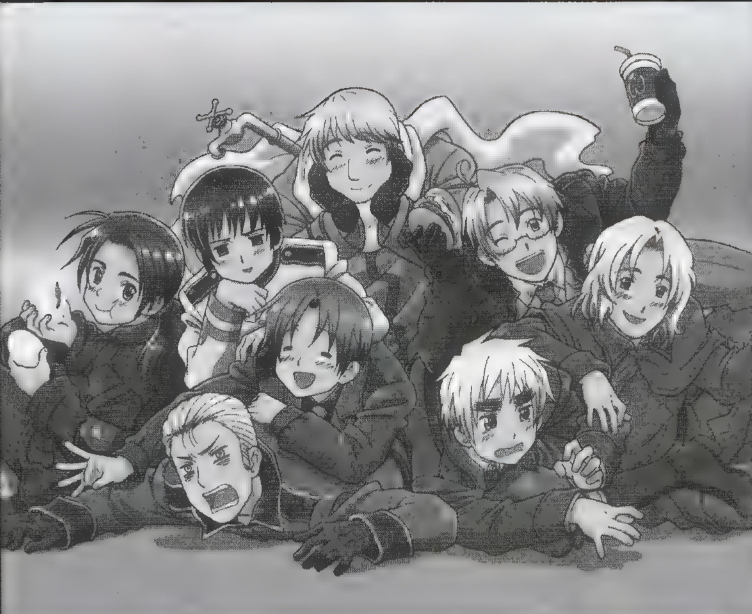
CUANDO LOS MANGAKAS TRABAJAN EN VARIOS PROYECTOS A LA VEZ

Por Nozomu Rodríguez

A VECES, LOS MANGAKAS TIENEN MÁS DE UNA BUENA IDEA AL MISMO TIEMPO. NORMALMENTE, CUANDO ESTO SUCEDE, LOS ARTISTAS DECIDEN TERMINAR PRIMERO UNA SERIE ANTES DE COMENZAR UNA NUEVA. SIN EMBARGO, HOY TE HABLAREMOS DE AQUELLOS MAESTROS DEL MANGA QUE HAN OPTADO POR TRABAJAR EN MÁS DE UN PROYECTO A LA VEZ, SIN TENER QUE RECURRIR A UNA MÁQUINA DE CLONACIÓN PARA LOGRARLO.







EL PAÍS DE LOS MALABARES

Desde 2006, *Hetalia: Axis Powers* ha sido el complemento perfecto de tus clases de historia universal (y el inspirador de las más locas creaciones de nuestras amadas fujoshis). Sin embargo, pocos toman en cuenta que el creador de este simpático manga, ha tenido que arreglárselas para coordinar todos sus proyectos.

Hablamos de **Hidekaz Himaruya**, quien, durante estos 10 años ha estado produciendo cuatro series principales y muchos, muchos, one-shots. Lo feo es que, durante todo este tiempo, este malabarista experto ha dejado caer varias pelotitas, pues dos de sus series más queridas (*Susume! Kitakou Housoubu y Barjona Bombers*) han caído en una pausa indefinida.

Y eso no es lo peor, pues, debido a la inmensa carga de trabajo, Himaruya tuvo que terminar abruptamente la publicación de *Chibisan Date*, en abril de 2013, para concentrarse de lleno en la continuación de *Hetalia.*

DÉFICIT DE ATENCIÓN

Se dice por ahí que la mangaka **Yukiru Sugisaki** se aburre fácilmente, aunque también se rumora que simplemente es un poquito perezosa. Esto te lo decimos porque esta artista del pincel es famosa por nunca terminar las series que comienza. ¿No nos crees?, míralo por ti mismo.

La carrera de Sugisaki comenzó en 1995 con el controvertido manga, *Namaiki no N*. Todo parecía ir bien hasta que llegó su primer gran hit, *D.N. Angel,* en 1997. La cosa es que este manga (uno de los más exitosos de la artista), lleva más de 18 años sin que se estrene un nuevo capítulo.

Durante ese tiempo, Yukiru ha comenzado 14 mangas nuevos, incluyendo tiras tan exitosas como *Brain Powerd* (1998), y *Megami Kouhosei* (1997). Lo chistoso es que de esos 14 trabajos, Sugisaki ha dejado tres sin terminar: *Lagoon Engine* (2000), *School Girls Pin-up* (2011) y *1001 Knights* (2012). A su favor, diremos que este último manga se actualiza regularmente, a pesar de que la autora ya comenzó una nueva serie, *Junkissa Neko*.

ENTRE CUATRO ES MÁS FÁCIL

Si hablamos de artistas que producen varios mangas a la vez, es obvio que el premio se lo llevan las chicas de CLAMP, pues en 27 años de trayectoria, estas talentosas mujeres han firmado 28 tiras en total. Obviamente, al ser cuatro las integrantes de este grupo, el trabajo resulta mucho más llevadero. Aun así, es admirable la manera en la que son capaces de hacer malabares con varias series a la vez.

Para muestra, un botón. Durante los años que *Cardcaptor Sakura* estuvo en circulación (entre 1996 y 2000), las chicas de *CLAMP* produjeron cuatro series paralelas: *Wish* (1996), Clover (1997), *Angelic Layer* (1999) y *Suki, Dakara Suki* (1999). Pero ahí no acaba la cosa, pues, en la actualidad, estas artistas continúan trabajando en tres mangas a la vez: *xxxHolic: Rei, Tsubasa World Chronicle* y *Cardcaptor Sakura: Clear Card Arc* (las cuales no te puedes perder, por cierto).

POR ALGO ÉL ES EL REY

Por supuesto, todos los ejemplos anteriores palidecen ante la grandeza del gran maestro **Osamu Tezuka**, quien no sólo es el mangaka más premiado de la historia, sino que también es el que más tiras ha producido (ahí nomás... unas... ¡700!).

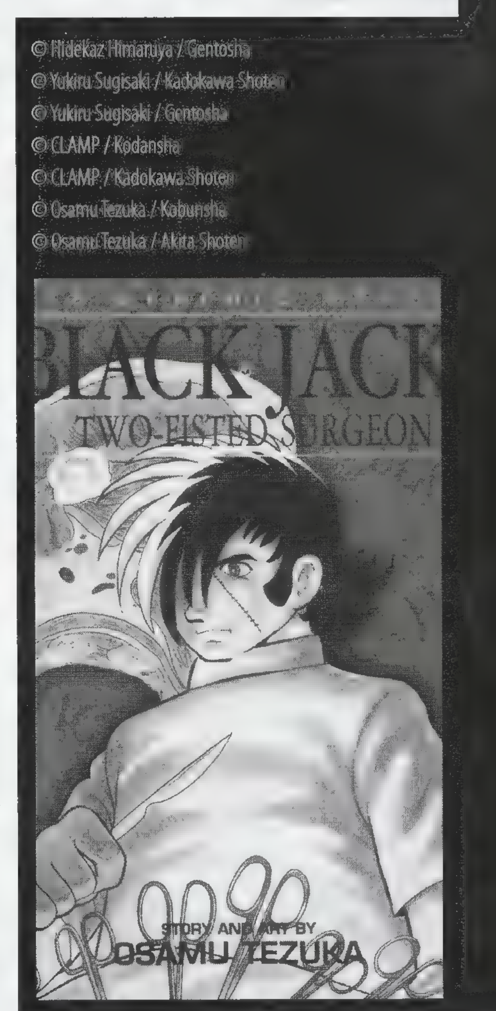
El profe Tezuka no tenía pretextos, pues, paralelamente a sus más grandes obras (ya sabes, *Astro Boy*, *Fénix* y *Black Jack*), era capaz de trabajar en más de 15 mangas y one-shots a la vez, sin importar si debía dibujar toda la noche.

¡Grande entre los grandes!

MUCHO TRABAJO, MUCHO TALENTO

Como ya habrás visto, esto de los malabares no siempre termina bien, pues, a menudo, las series que estos artistas comienzan terminan por caer en la congeladora. Sin embargo, hay que admirar el esfuerzo que hacen los mangakas para cumplir con las expectativas de sus fans.

¡A ver si te vuelves a quejar de que tienes mucha tarea!



EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL



Módulo 1
Valeria Storm Hernández

Módulo 1
Michel Rojas

Módulo 3
Tanin Fridman

Módulo 1
Eduardo Hernández Bautista


CONEXIÓN MANGA
AMANCHU!
© KOZUE AMANO/J.C. STAFF/AT-X


CONEXIÓN
MANGA
91 DAYS© VANETTI FAMILY/HIRO KABURAGI/SHUKA/TBS



¡Ah!, ésta es una maravillosa época para ser pokemaníaco, ¿no crees? A 21 años del lanzamiento de los primeros videojuegos para el ***Game Boy*** de ***Nintendo, Pokémon,*** ha vuelto a ocupar el lugar que le corresponde, como una de las franquicias japonesas más exitosas de la historia.

Pokémon Generaciones

UNA AVENTURA COMO NUNCA ANTES LA HABÍAS VIVIDO

2016 será recordado como el año en el que esta loca pasión de la mente del visionario **Satoshi Tajiri** regresó en las pantallas de millones de espectadores y videojugadores alrededor del mundo.

Y es que, en estos últimos meses, en los cuales la aplicación *Pokémon GO*, se volvió parte de nuestra vida cotidiana, "la fiebre amarilla" ha vuelto a cimbrar el universo del anime.

Y no, no nos referimos a la más reciente "cruzazuleada" de Ash Ketchum, en la Liga de Kalos, (aunque, de que los memes estuvieron chistosos, sí estuvieron chistosos); sino de un nuevo proyecto online de *Nintendo* y *The Pokémon Company*, llamado *Pokémon Generaciones* (*Pokémon Generations*).

Si aún no formas parte de los millones de fans que ya se sumergieron en esta original aventura, este es tu momento. Así que, llena tu mochila de pociones, antídotos y, por supuesto, pokebolas, porque un nuevo viaje está a punto de comenzar.

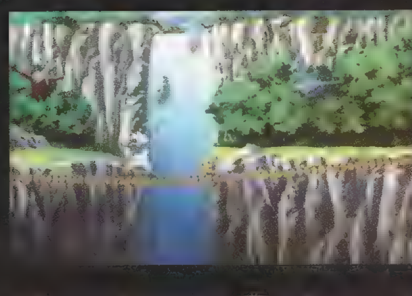
OCCIDENTE EN LA MIRA

Pokémon Generaciones es una serie de 18 cortos animados, de tres a cinco minutos de duración cada uno, que comenzó a transmitirse el pasado 16 de septiembre, a través de las cuentas oficiales de *YouTube de Pokémon*, tanto en inglés como en español. Un nuevo capítulo será lanzado cada semana hasta el 23 de diciembre de este año.

Este espectacular estreno tomó a todos por sorpresa, ya que, hasta el 13 de septiembre pasado (es decir, apenas tres días antes de su debut), nadie tenía idea acerca de la sorpresota que la compañía de videojuegos más antigua de Japón, nos tenía preparada. En ese día, fueron lanzados, en las redes sociales de *Pokémon*, un póster y un tráiler que avisaban sobre la llegada de la serie *Generaciones*.

En ese avance se podía ver una animación muy parecida a la que realizaran en 2013, *OLM, XEBEC y Production I.G.* para la serie de OVAs, Pokémon: los orígenes (*Pokémon: The Origin - 2013*).



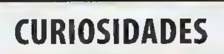




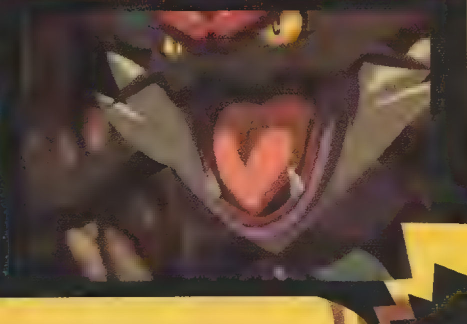




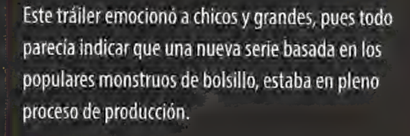
CURIOSIDADES



En *Pokémon Generaciones*, ninguno de los protagonistas tiene diálogos y sus ojos no son visibles, tal como en los videojuegos.







Este tráiler emocionó a chicos y grandes, pues todo parecía indicar que una nueva serie basada en los populares monstruos de bolsillo, estaba en pleno proceso de producción.

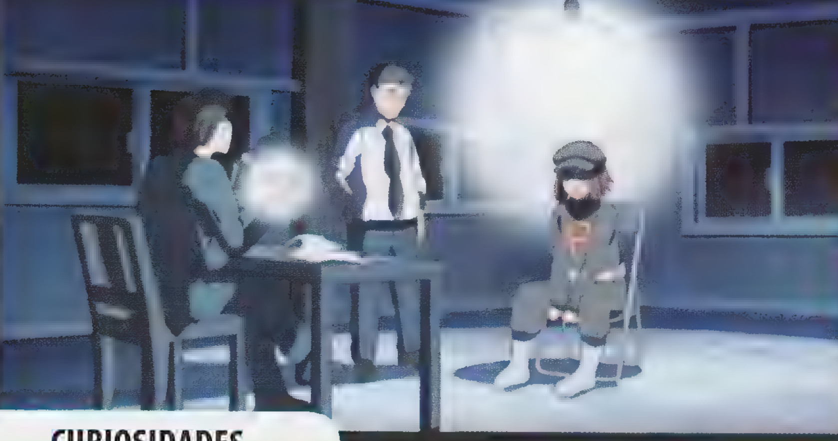
Sin embargo, cuando *Nintendo* reveló que se trataba de una serie de cortos animados, la decepción se apoderó de la fanaticada, quien esperaba que *Generaciones*, fuera un show de duración normal.

Claro que ese sentimiento de decepción se disipó cuando los primeros dos capítulos fueron subidos a *YouTube* (a través los canales oficiales), ya que los fans pudieron comprobar que se trataba de un trabajo de la más alta calidad, y que si bien los capítulos eran súper cortitos, la serie superaba, por mucho, las expectativas.





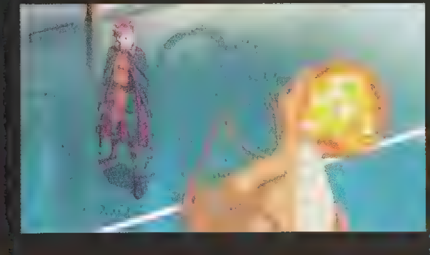






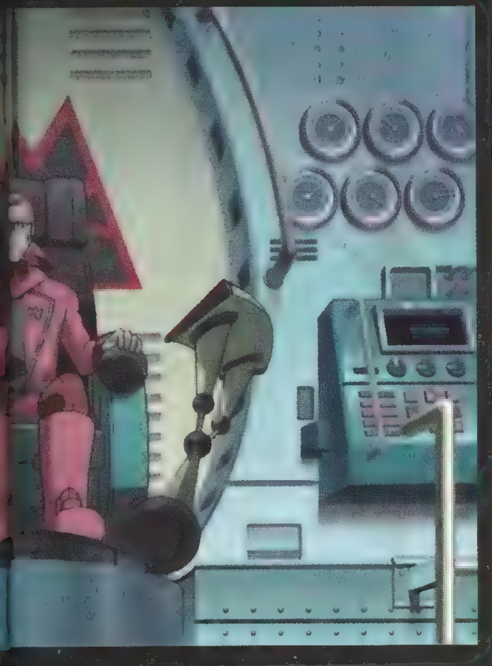
CURIOSIDADES

La sincronización de los labios de los personajes fue realizada para coincidir con los diálogos de la versión inglesa. Por ello, los pokemaníacos nipones no saben si algún día podrán disfrutar de estos cortos en su lengua natal.







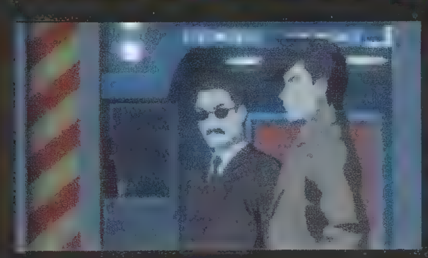


Algo que resulta curioso, es que ni *Nintendo*, ni *The Pokémon Company*, han querido hablar acerca de quién realizó tan maravillosa animación. ¡Así es!, hasta el momento no se sabe quiénes son los genios creativos detrás de la produccion de esta nueva aventura, pues ninguna de estas dos compañías ha revelado la ficha técnica del anime (aunque se sospecha de *Production I.G*).

Otra cosa extraña respecto a *Generaciones*, es que este anime… ¡no ha sido estrenado en japonés!









CURIOSIDADES

Éste es el primer medio animado que profundiza en la relación entre Giovanni y su hijo, Plata.

EL MUNDO POKÉMON DESDE OTRO PUNTO DE VISTA

La trama de *Pokémon Generaciones* ya la conoces. ¿Cómo lo sabemos? ¡Fácil!, estamos seguros de que ya la has vivido en carne propia, especialmente si has jugado los videojuegos.

A ver, te explicamos. Cada uno de los episodios de esta serie de cortos animados explora partes de la trama de los juegos de *Pokémon*, desde la primera hasta la sexta generaciones, sólo que desde un punto de vista nuevo, diferente y nunca antes visto.

El primer episodio, por ejemplo, abre con una secuencia con material extraído directamente de la intro de *Pokémon edición roja*, con todo y esa musiquita que a todos los entrenadores veteranos les pone la piel de gallina.

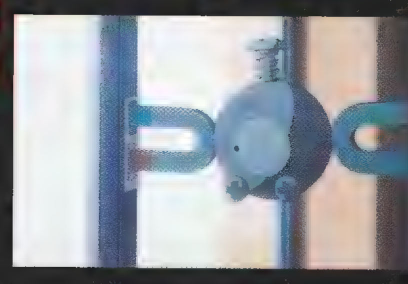
Inmediatamente después, presenciamos el emotivo momento en el que Rojo (el protagonista orginal del videojuego), captura a su inseparable Pikachu, en las profundidades del Bosque Verde.



CURIOSIDADES

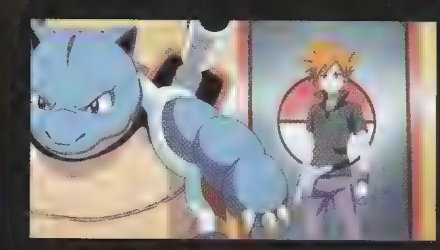
Al parecer, el inspector Handsome (o, Looker, en el anime) no sólo labora en Sinnoh, ya que lo vemos persiguiendo a Giovanni, en Kanto y Johto.













Los demás episodios cuentan momentos igual de emblemáticos de la trama de cada uno de los videojuegos. En ellos, podemos ver el ascenso de Azul como el primer campeón de la Liga Añil; revivimos aquella vez en la que Lance y Oro, se introducen a escondidas en la guarida del Equipo Rocket, en Pueblo Caoba, para evitar que estos criminales continúen con su plan malévolo en el Lago de la Furia; y somos testigos de cómo Bruno, intenta detener el submarino del Team Magma, antes de que parta a la Caverna Abisal, para despertar a Groudon. (¡Ah!, ¡qué recuerdos!).

De igual manera, la trama sigue los esfuerzos del Inspector Handsome, por rastrear el paradero del temible Giovanni, para llevarlo ante la justicia por sus crímenes al frente del Equipo Rocket. En estos capítulos, vemos al valiente agente de la Policía Internacional, organizar el operativo más grande de la historia de Kanto, para atrapar al vil fundador de los Rocket, y lo seguimos hasta la Meseta Añil, donde consigue interrogar al enigmático hijo del hampón, el pelirrojo Plata.

En fin, nos parece que ya captas la idea. Al parecer, *Generaciones* es un esfuerzo de *Nintendo* por recordarles a los jugadores occidentales, lo épicos que son los juegos de la saga, probablemente para convencerlos de comprar la entrega más reciente: *Pokémon Sol y Pokémon Luna* (y, no es por nada, pero lo está logrando).



¡HUY!... ¡Y LO QUE FALTA TODAVÍA!

Si ya te cansaste de encontrarte a *Pokémon* hasta en la sopa, lamentamos decirte que el regreso de esta franquicia a la cima, apenas ha comenzado.
A varios meses de su estreno, la aplicación móvil *Pokémon GO*, sigue rompiendo récords de descargas, y los entrenadores continúan recorriendo las calles en busca de criaturas, ahora con la ayuda del *Pokémon GO Plus*.

Por otra parte, *Pokémon Sol y Pokémon Luna*, ya están en las estanterías, y todos los orgullosos poseedores de un *Nintendo 3DS*, ya esperan con ansias poner sus manos en una copia de estos títulos, que inauguraron la séptima generación de la franquicia.

Y es que estos nuevos juegos prometen muchas emociones. Con nuevos objetos, innovadoras mecánicas, formas de pokémon ya existentes exclusivas de la región de Alola, y un sistema de combate mejorado, Luna y Sol apuntan hacia lo más alto.

Claro que eso no es todo lo nuevo que estos títulos tienen para ofrecernos, ya que la estructura de la aventura también ha cambiado. En esta ocasión, en vez de recorrer los ocho gimnasios de la región en busca de medallas, deberás navegar entre las cuatro islas de la tropical región de Alola, superando duros retos y venciendo a las cuatro grandes Kahunas para convertirte en el campeón insular.

Por supuesto que, como cada generación, la séptima también cuenta con su propio equipo de maleantes. Esta vez, si aceptas el reto, deberás enfrentarte al Team Skull, el cual intentará aterrorizar las doradas playas de Alola.





CURIOSIDADES

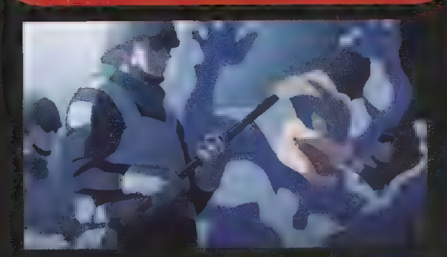
En esta serie, los pokémon, en vez de gritar sus nombres muchas veces, hacen ruidos propios de su especie, justo como en los juegos.

¡TIENES QUE ATRAPARLA!

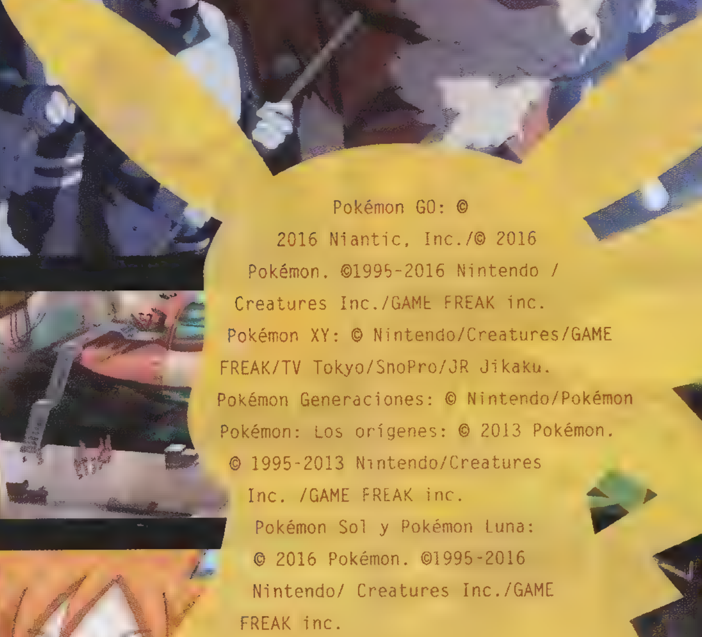
Pokémon Generaciones, para muchos, representa lo que un anime de *Pokémon* debió haber sido desde un principio. Esta serie abandona el tono alegre y colorido del show que conocemos, y lo reemplaza con una atmósfera mucho más seria y adulta, la cual ha causado revuelo entre los fans que disfrutaron de las primeras ediciones de los juegos.

La animación y el diseño de personajes son geniales. Y el guion es capaz de transportarte a tu región favorita del mundo *Pokémon* en tan sólo unos cuantos minutos. Lo feo es que, al durar tan poquito, cada episodio te dejará con ganas de más aventuras.

En fin, podríamos pasamos horas y horas hablándote de lo genial que es esta serie, pero mejor será que enciendas tu dispositivo más cercano e ingreses a las cuentas de *YouTube* de *Pokemon*, para disfrutar, poquito a poquito, o de un solo jalón (como tú prefieras), de esta extraordinaria experiencia.









JUN FUKUYAMA
EL HOMBRE DE LAS MIL VOCES

Por Zorro de Seda

Está por demás decir que los actores de voz son aquellos que le dan vida a nuestro personajes, por lo tanto, en sus cuerdas vocales descansa el alma de esos personajes que amamos, odiamos, o con los que nos hemos identificado. Gracias a ellos, las animaciones (y videojuegos) se han vuelto increíblemente humanas y sin ellos, estas no tendrían esa maravillosa que poseen.



[illegible]

[illegible]

UN MONSTRUO ENTRE SEIYUUS

[illegible]

Su debut lo hizo en el año 1992, en el clasiquísimo *Crayon Shin Chan*, como Kyuji Oda, después fue Keith Laijie en *Turn a Gundam*. En otro clásico de la animación japonesa, *Boogiepop Phantom*, dio voz a Manticore Phantom. Del 2000 al 2005 tuvo papeples trascendentales: Kōtarō Kobayashi en *Angelic Layer*, Ian Narse en *Heat Guy J*, Masahiko Shinkawa en *Hungry Heart – Wild Striker*, Kazuya Takahashi en *Piano*, Haruto Sakaki en *Witch Hunter Robin*, Tweedledum en *Kiddy Grade*, Issei Tsubaki en *Full Metal Panic? Fumoffu*, Kojima Mizuiro en *Bleach*, Yayoi en *Loveless*, entre otros.

A pesar de que ya había dado una enorme muestra de su talento, fue hasta el 2006, que su gran salto a la fama se dio: el personaje Lelouch Lamperouge en *Code Geass: Lelouch of the Rebellion*, le valió un *Seiyuu Award*, como el mejor papel masculino.

De ahí todo fue puro éxito, hizo cosas increíbles: Luca Angeloni en *Macross Frontier*, Hanabusa Aidou



DETRÁS DE UN GRAN TALENTO, UN GRAN CORAZÓN

pués de grabar, pasó a una tienda de conveniencia, tenía puesto unos lentes de batman que le cubrían la mitad del rostro. Mientras elegía qué comprar, notó que un tipo lo observaba mucho, ya cuando estuvo el caja, el tipo en cuestión lo detuvo y le dijo que era muy sospechoso. El tipo era un policía encubierto. Fukuyama ríe mucho al contar esto.

Fukuyama es ambidiestro, usa los palillos con la mano derecha y escribe con la izquierda, también dibuja muy bien con ambas manos. Antes de ser el "monstruo de la actuación", que es, solía ser repartidor de periódicos para pagar sus estudios.

Jun ha dicho que quiere ser *seiyuu* toda la vida, y regalarnos su don aunque sea un anciano. Siempre que hay una grabación, siempre quiere que la gente pueda imaginar que es el personaje, darle el matiz a cada papel, para que todos nosotros tengamos una imagen grandiosa de nuestros animes. Es un amante de los gatos, pero teme tener el suyo, por miedo a que mueran antes que él.

Jun Fukuyama no sólo es un genio y un talento nato para la actuación de voz, sino que tiene un gran corazón y es todo un apasionado.

Descendants Of The Sun

EL AMOR EN TIEMPO DE GUERRA

Por Paulina Olvera

Los dramas coreanos cada vez son más espectaculares, además de que se invierte mucho presupuesto para atraer a los televidentes. Esta vez tenemos el gusto de hablarles de un drama, con un record de inversión, un drama militar, pero con mucho romance.





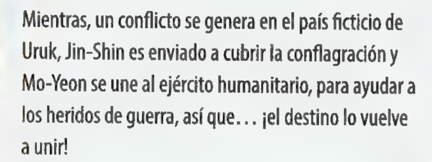
Descendants of the Sun, nos cuenta la historia de amor entre un capitán del ejército coreano y una cirujana, en misión de ayuda humanitaria, todo en tiempos de guerra. Es un drama con bastante buen presupuesto y realizado en Europa.

AMOR, GUERRA Y PAISAJES FANTÁSTICOS

La historia sigue a Kang Mo-Yeon, una médico de urgencias, que se cruza con un hombre guapo, carismático y joven, Yoo-Jin Shi, quien se interesa por ella. Mo-Yeon también comienza a tener interés en él, pero cuando se entera que él es un soldado de las fuerzas especiales, cae de su gracia, pues ella no cree en la guerra, y obvio, ya nada podría funcionar entre ellos.

Mientras, un conflicto se genera en el país ficticio de Uruk, Jin-Shin es enviado a cubrir la conflagración y Mo-Yeon se une al ejército humanitario, para ayudar a los heridos de guerra, así que… ¡el destino lo vuelve a unir!

Shi-Jin no es el héroe "macho", como se pensaría, fuera el estereotipo de un militar, más bien es un tipo muy sensible, "suave y amable", con miradas ardientes, una personalidad encantadora, y la valentía inquebrantable.











Nuestro héroe fue "fácil de gustar". Mo-Yeon es tranquila, inteligente, independiente y sabe quién es, muy poco dramática para ser una heroína. Yoo Myung-Joo, es la co-protagonista, es una niña malcriada que también es cirujana pero del lado del ejército, que se quiere quedar, por la fuerza, con el héroe de nuestra historia, pero terminará teniendo una relación muy buena con el personaje, Seo Dae-Young, tan valiente y abnegado.

Su personalidad es un poco rígida y algo cerrada. Esta segunda pareja también es muy interesante: El padre de Joo Myung desaprueba la relación, eso los separa por mucho tiempo. Pero son capaces de volver a conectar en Uruk. No es una relación fácil, pero nunca hay ninguna duda de que estos dos realmente se aman.











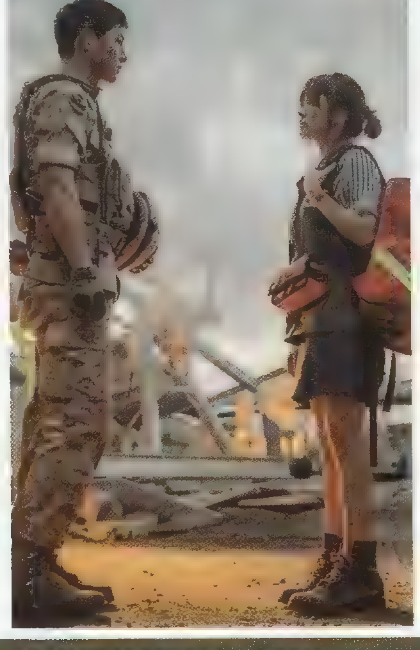










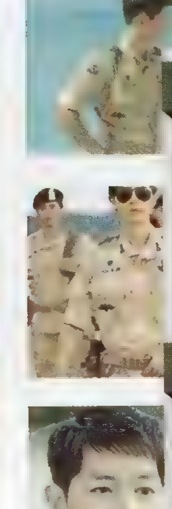


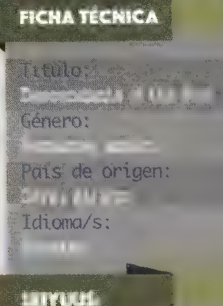
GRAN PRESUPUESTO, GRAN HISTORIA

Hay mucho humor, ingenio y momentos memorables en este drama, además está realizado casi en su totalidad en Grecia, así que las locaciones son maravillosas. Hay escenas que son mágicas cuando arriban a los frentes de guerra, se siente realmente real: soldados y médicos se unen para proporcionar ayuda al afrontar el peligro y se abren camino a través de las relaciones interpersonales.

El drama no está libre de problemas. Muchos de los elementos se resuelven rápidamente y eliminan la posibilidad de un impacto más profundo. El lado "médico" de la historia se siente a menudo exagerado y [illegible] como por arte de magia".

Es un drama que tiene mucho romance, muy poca acción bélica y médica, pero grandes locaciones. Seguramente... les gustará.













FICHA TÉCNICA

Título: [illegible]
Género: [illegible]
País de origen: [illegible]
Idioma/s: [illegible]

[illegible]

Song Joong Ki: [illegible]
Song Hye Kyo: [illegible]
Jin Goo: [illegible]
Kim-Ji-Won: [illegible]
Kim Byung Chul: [illegible]
Park Hoon: [illegible]
Choi Woong: [illegible]
Ahn Bo Hyun: [illegible]
Kim Min Suk: [illegible]
Lee Seung Joon: [illegible]
Seo Jung Yun: [illegible]
Onew: [illegible]
Park Hwan Hee: : [illegible]
Episodios: [illegible]
Producción: [illegible]
Dirección: [illegible]
Guión: [illegible]

NOGIZAKA46

EL RIVAL INCÓMODO

La industria del pop en Japón tiene como principal característica, publicitar a grupos de una cantidad enorme de integrantes. Tienen un concepto bastante interesante, los miembros son constantemente renovados, y el chiste es que los integrantes siempre sean jóvenes. Aquellos que deben dejar el grupo son "graduados".

Este ciclo de renovación es algo muy popular y atractivo en Asia, pues da la oportunidad de poder realizar el sueño de ser "*idol*".

El día de hoy hablaremos un grupo que ha causado controversia, y que es creación del productor **Yasushi Akimoto**, en una especie de intento por retomar el estrellato de su famoso grupo *AKB48*.

¿RIVAL O AYUDANTE?

Nogizaka46, es parte de este concepto de grupos idol de muchos integrantes. Es una agrupación hermana de *AKB48*, de la misma compañía, del mismo productor y todo, pero fue lanzado como "el rival"; hasta el "46" del nombre está hecho como una "afrenta directa", al gigante de la industria (sí, suena bastante ridículo).



La historia de este nuevo grupo empezó el 29 de junio del 2011. Se anunció que habría un grupo rival para las *AKB48*, cuya sede sería el *SME Nogizaka Building* (ahí se encuentran las oficinas centrales de *Sony Music Japan*) y llevaría el nombre de "Nogizaka", continuando la tradición geográfica, y el número "46", aludiendo a que no son parte del grupo de Akihabara y además, "con menos miembros, seremos mejores" (algo muy extraño).

Los lugares disponibles para ser parte de este "innovador grupo", fueron 36. Alrededor de 39 mil chicas hicieron casting, un número bastante considerable, lo que nos dice que la noticia fue todo un éxito. El 22 de agosto se dio a conocer la lista de ganadoras, además de 16 chicas que actuarían como "la reserva", en caso de emergencia.

Para empezar a darle forma y de manera casi inmediata (octubre del 2011), *Nogizaka46* comenzó su propio programa de televisión, llamado *Nogizakatte, Doko?*, cuyos conductores eran el dúo de comediantes **Bananaman**. Además lanzaron su single de debut, *Guruguru Curtain*.



En el 2012 llegó su segundo single y con él tuvieron su primera controversia: resulta que la coreografía del videoclip fue considerada como obscena y lasciva (puedes ver el video), esto causó que tuvieran un rotundo fracaso, así que decidieron lanzar un ataque desesperado: se anunció una audición para la segunda generación. Con todo esto a cuestas, iniciaron su primera gira de conciertos en Osaka y Nagoya.

Posteriormente, en el año 2013, comenzaron su propio programa de radio (obvio, deben tener sus propias cositas para hacer bien la competencia), donde anunciaron su primer concierto magno en el *Tokyo Nippon Budokan*. Ese mismo año, anunciaron que la segunda generación había llegado para fortalecer al grupo. También iniciaron su segunda gira de conciertos bajo el nombre "*Nogizaka46 Summer National Tour*", que abarcó Hokkaido, Fukuoka, Osaka, Aichi y Tokio.



CONFLICTOS PARA LA FAMA

En el año 2014, se armó un conflicto entre ellas y *AKB48*. En una especie de *draft* para intercambiar miembros entre los grupos, **Rina Ikoma**, en ese entonces la *visual*, líder, la cara de *Nogizaka46*, sería parte del **Team B** de *AKB48*. Eso fue un "escándalo tipo WWE". Pero ahí no acabó el asunto, otra "cachetada con guante blanco": mandaron a **Rena Matsui**, parte del **Team E** del grupo hermano *AKB48*, *SKE48*, a formar parte de las "incómodas rivales".

Como buen aspirante a "grupo grande", *Nogizaka46* tiene su propio grupo hermano: en febrero del 2015, se anunció la creación de *Keyakizaka46*, que a su vez, tiene una subunidad, *KanaKeyakizaka46*.

Aproximadamente, cada cuatro meses intentan sacar un sencillo nuevo, todo esto en pos de seguir siendo ese "rival incómodo" para el gigante del J-pop. A pesar de que son un grupo relativamente nuevo, han estado haciendo las cosas bien y quizá puedan llegar a ser otro gigante.



UNA NACIÓN DE CREENCIAS: LAS SUPERSTICIONES EN JAPÓN

Japón, a pesar de ser un país no religioso, sí puede ser considerado como una nación muy supersticiosa. Lo interesante es que muchos de los nipones ni siquiera son conscientes de la importancia que le dan a estas creencias, que son. En esta ocasión, vamos a revisar algunos aspectos de las supersticiones más generalizadas en este país.



NO RELIGIÓN... ¡SÍ SUPERSTICIÓN!

Como ya comentamos en otro artículo, los japoneses no pueden considerarse "religiosos", en el sentido de ser practicantes de alguna creencia relacionada con alguna religión, pero, en cambio, sí puede afirmarse que son muy supersticiosos. Una forma de notarlo a simple vista, son los *omamori* o amuletos, que tienen distintos propósitos, los cuales, suelen ser adquiridos en los templos *shinto*, por una gran cantidad de personas, a las que se les puede ver colgando en sus bolsos o mochilas.

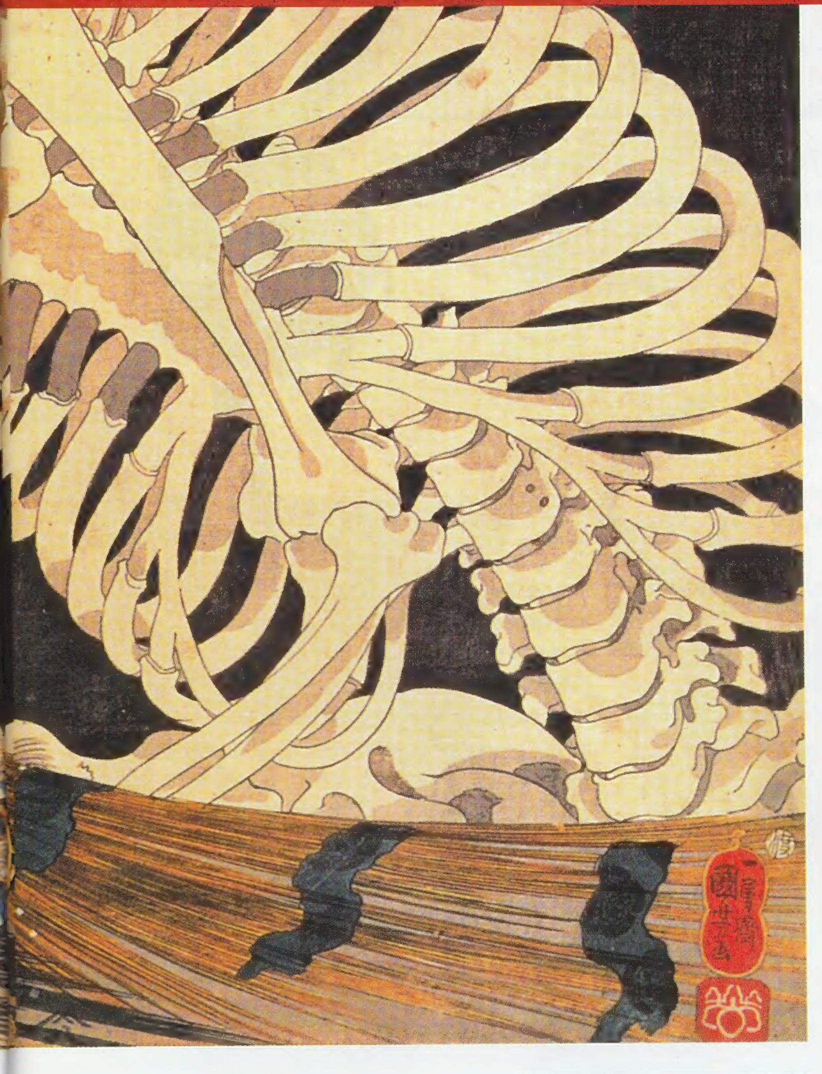
El punto más interesante es que, al igual que el caso de la religión, las supersticiones en Japón son aplicadas más por ser costumbres antiquísimas, que por una creencia verdadera en la mala o buena suerte. Es por esto que los nipones pueden ser más o menos supersticiosos dependiendo de la influencia que han tenido las historias y leyendas relacionadas con estas creencias, desde su infancia





EVITAR LA MALA SUERTE.

Entre las supersticiones relacionadas con la mala suerte, una de las más conocidas es la referida al cuatro y nueve, números que se tratan de evitar (en el primer caso, debido a su pronunciación *shi* similar a la del kanji de "muerte", y en el segundo caso debido a su pronunciación con el de "tortura") en elevadores, pisos, estacionamientos y salas de hospitales, se saltaban dichos dígitos; sin embargo, esto poco a poco es cada vez menos común, y en básicamente ya todos los lugares (especialmente, en las grandes ciudades), la numeración es continua.



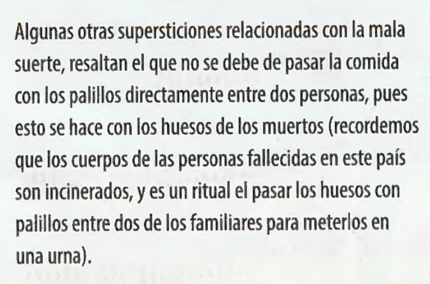


...Y... PARA LA BUENA SUERTE

Pero las supersticiones no son sólo negativas. Hay muchas también enfocadas en atraer la buena suerte, como la de que en determinadas fechas, se recomienda comer algo en especial (los fideos *soba*, que se comen en año nuevo. Por lo largos que son, se relacionan con una vida más larga).

Otra más, para atraer la buena suerte, consta en que, si se está nervioso por alguna razón, se dibuja con el dedo el kanji de "persona", tres veces en la palma de la mano y se "come", con lo cual los nervios desaparecen.

Los nipones de alguna forma u otra, en mayor o menor grado, son supersticiosos. Japón es un país con tradiciones profundamente espirituales (no religiosas), por lo que la gente, en general tiende a tener creencias referidas a supersticiones, con las cuales conviven, hasta cierto punto, inconscientemente, todos los días.



Algunas otras supersticiones relacionadas con la mala suerte, resaltan el que no se debe de pasar la comida con los palillos directamente entre dos personas, pues esto se hace con los huesos de los muertos (recordemos que los cuerpos de las personas fallecidas en este país son incinerados, y es un ritual el pasar los huesos con palillos entre dos de los familiares para meterlos en una urna).



Otra de ellas consta en no silbar en la noche, pues se cree que puede atraer a malos espíritus o ladrones. Una más, es la que reza que en una fotografía, la persona que aparece en el centro será la primera en morir (motivo por el cual algunos nipones prefieren colocarse en las orillas al momento de tomarse fotos en grupo).

Entre las menos conocidas, están, una que indica que se deben esconder los dedos pulgares cuando se cruza con un carro fúnebre y evitar cortarse las uñas en la noche (ésta creencia, también está presente en Corea), pues se cree que, si se hace lo contrario, no se podrá ver a los padres en su lecho de muerte y no será posible despedirse de ellos.





BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com


ILUSTRACIÓN EDGAR MANJARREZ

¡Ay Goji!, no entiendo porque estás tan enojado con mi amigo Paco, el Otaku. –*Porque se atrevió a decir que yo era una versión chafa de Gojira. ¿Te parece poco?*-No le hagas caso, ya sabes que Paco es un indiscreto, que siempre dice en voz alta lo que los demás sólo pensamos. -*¡Buaaa!* –Ups, creo que mejor empezamos con las cartas.



IRENE TRUJANO CRUZ

HOLA ANGEL Y GOJI.

Mi nombre es **Irene Trujano**, alias "Athena Chan". Primero que nada, quiero decirles que amo *Conexión Manga* y les escribo desde Texcoco. Quisiera sugerirles que si podrían hacer un número especial de mi anime favorito, que es *Saint Seiya*, donde incluyan todas sus sagas. Aprovechando de su amabilidad, quisiera conocer a otakus de todas las edades y de todo el mundo, prometo responder todos sus mails. Por último quiero mandar saludos a Angel y Goji, aunque no le guste el yaoi. Arigato amigos. Mail: irene_trujano@hotmail.com.



RE: HOLA

-**Irenita**, *te equivocas al decir que a mí no me gusta el yaoi.* -¿En serio? –*Lo que ella debió decir es que yo ODIO el yaoi.* –Sangrón. Irene-chan, muchas gracias por tu sugerencia de hacer un especial de *Saint Seiya*... -*¿Otro? ¡Pero si ya hemos hecho "chorromil" especiales del menso de Seiya!* -No exageres dragón. Athena-chan, ya pusimos tu mail para que tengas más nakamas y... -*Y que conste que prometiste contestarles a todos, para que después no te rajes. Juar.* -¡Ya, Goji! Ejemn. Chao Irene-chan y gracias por tu mail.



SERGIO YAEL BAZAN

HOLA ANGEL Y GOJI.

Me llamo **Sergio Yael**, y soy de Huajuapan de León, Oaxaca. Me gusta mucho la gran diva Hatsune Miku, desde que la conocí no puedo dejar de escucharla. Publiquen mi mail, porque quiero tener amigos que le guste el anime, y también Hatsune; espero tener ya dos amigos ¿no es así Angel y Goji? Te mando un besote Angel y deberías vestirte como Miku, bueno, no sé si ya lo hiciste pero no importa cuál elijas, te vez linda y un fuerte abrazo para Goji; por tu gran punto de vista y criterio sobre lo que te gusta y lo que no. Adiosin. Mail: sergiobazan@gmail.com. Facebook: "Mikumiku Hatsune Miku".



RE: HOLA

Tomodachi Sergio, claro que ya nos puedes considerar tus amigos... -*Y que conste que yo soy muy selectivo para escoger mis amistades cuate Sergio, pero tú me caíste bien, carnal.* –Que payaso eres dragón. Ejemn, Sergio-kun, aunque ya he usado cosplays de Hatsune Miku, me encantaría volver a caracterizarme como ella... -*Y sobre todo porque ahora que ya te creció la "pechonalidad", te quedaría súper-slurp, Angel.* CUAZ. -*¡Aaaay!* –Sayonara Sergio-kun y espero que tengas muchos amigos por mail.



ZANGEMY SM

HOLA.

Mi alias es "**Zangemy SM**" y mis animes preferidos son *Death Note, Naruto, Shugo Chara, Kuroshitsuji, Macross Frontier* y *el mejor, Inu x Boku SS*, soy gran admiradora de sus seiyuus, en especial de **Yuuichi Nakamura**. Quisiera pedirles un artículo sobre él, ya que es un gran seiyuu y cantante. Me gustaría, como a muchas fujoshis, un especial de bishonen de los animes de la lista. Además me gustaría un poster de Miketsukami-kun. Saludos a los **Gemelos Uke, Judith D, Goji** y **Angel**. PD: Te quedaría sugoi un traje de Ririchiyo. Sayonara.



RE: HOLA

Zangemy-chan, como nakama fujoshi, estoy súper de acuerdo con tu idea de hacer un especial sobre los kawaii bishonen... -*Pues como otaku machin, yo me opongo.* -Muy "machin", pero tú también vez el anime de *Inu x Bok*... -*¡Ya te dije que sólo lo veo por la chiqui-mami de Ririchiyo!* –Ajaaa. Por cierto, Zangemy-chan, gracias por sugerirme el cosplay de *Ririchiyo*... -*Eso sí me gusta.* –Y por sugerir que pongamos un poster del guapísimo Miketsukami-kun... -*¡Eso sí que nones!* -Tú cállate. Bye-be, Zangemy-chan y gracias por tus sugerencias.



JOSÉ DE JESÚS AVALOS LEAL

HOLA AMIGOS.

Soy **José** y vivo en Ciudad Obregón. Primero escribo para saludar y luego para decirles que soy un gran fan de la revista *Conexión Manga*, y decirles que me gustan los cambios que hacen en ella. Sólo les pido una cosa de favor y es que escriban más sobre los animes de *Pokémon* y de *Dragon Ball Z*, porque son mis dos animes preferidos. Hasta luego.



RE: HOLA

José-kun, me alegra que te gusten los cambios que hacemos... -*Pues a mí me gustaría cambiar toda la revista a puro fanservice, slurp.* -Y a mí me gustaría cambiar de mascota. -*¡Buaaa!* -José-kun, seguiremos hablando de tus animes favoritos y... -*¿O sea que seguiremos hablado del sangrón de Pikachu? ¡Uf!* -En serio voy a cambiar de mascota. -*¡Gulp!* –Je, chao, José-kun y gracias por tu mail.

¡Matta ne, tomodachis! Y no olviden visitar la página de Facebook de *Conexión Manga Oficial* para ver los comentarios de Angel Princess y el odioso Goji.

17, 18 diciembre 2016



www.tnt-web.net Facebook MUROtnt y Expotnt tel: 26 16 23 00 twitter: @editorialtnt Ilustración: Raven